

MUNDO DO

CD-ROM[®]

Informática Prática, Descomplicada e

COMPLETA

ESPECIAL MUNDIAL 98



JOGO DE FUTEBOL

COMPLETO

Todas as possibilidades, sem qualquer limitação de uso



TABELA ELECTRÓNICA

COMPLETA

Só precisa de preencher os resultados dos jogos



Esoterismo

Experimente o programa de Numerologia que revela a sua personalidade

Internet

✓ Os melhores endereços testados e aprovados

✓ Tradutor Inglês-Português de páginas da Web

6 Protectores de ecrã

E muito mais...

PACOTE DE CINEMA

24 bandas sonoras e 26 imagens de filmes premiados, para usar à vontade no seu PC



Mensal



Ano 2 N.º 20
Junho 98
950\$00



CHALLENGERS

L I S B O A 98



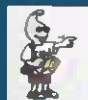
Aventura em Lisboa

Uma animação cultural e radical

PARA GRUPOS DE AMIGOS. ESCOLAS. EMPRESAS.

INSCREVA JÁ A SUA EQUIPA

Jogos populares, Gincanas, Provas culturais, desportivas e radicais.



patrocínios

PRINTEMPS



organização



SIM

desejo participar com uma equipa de 5 elementos,
no **CHALLENGERS LISBOA 98** uma Iniciativa da Câmara Municipal de
Lisboa e de Viagens Fim do Mundo.

Para isso envio este cupão de inscrição provisória para:
VIAGENS FIM DO MUNDO
Rua Nova de São Mamede, 72 - R/C Dto - 1250 Lisboa

A organização do CHALLENGERS LISBOA 98 vai remeter-me
informação detalhada e o CUPÃO DE INSCRIÇÃO DEFINITIVA.

nome:

morada:

localidade:

cód. postal:

INFORMAÇÕES/ INSCRIÇÕES 381 55 50
VIAGENS FIM DO MUNDO - E-MAIL fim.do.mundo@mail.telepac.pt - Rua Nova de São Mamede, 72 - R/c Dto - 1250 Lisboa



Directores:
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

EDITORIA
VOLTA AO MUNDO
Director:
Paulo Ferreira

MUNDO DO CD-ROM®

Informática Prática e Descomplicada

JUNHO 98

Editor e Director Responsável
Aydano Roriz

Redacção
Director de Redacção: Roberto Araújo
Editora Assistente: Silvana Altafani
Redactor: Luiz Siqueira
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb. 10.766
Chefe de Arte: Jefferson Silva
Assistente de Arte: Welby Dantas

Colaboraram nesta edição
Alberto Dinis e Paulo Caserio

Produção do CD-ROM
Europa Multimídia
Rua MMDC, 121
Telefone: (00.55.11) 816 67 67 / (00.55.11) 832 73 17
Fax: (00.55.11) 867 85 83
CEP: 05510-21 - São Paulo, SP - Brasil

Director Operacional
Abílio Cunha

Publicidade
Luís Ferreira (Director)
Helena Ponte (Coordenadora)
Cláudia Martins (Secretária)
Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2º - 1600 LISBOA
Telefone: (01) 721 03 96 / Fax: (01) 727 23 95
Delegação Norte
Virginia Silva (Directora de Contas)
Rua Júlio Dinis, 204, Piso 3, Sala 315 - 4050 PORTO
Telefone: (02) 606 96 11/2 / Fax: (02) 609 95 60

Produção
António José Carvalho (Director)
Juvenal Carvalho e João Paulo Pires

Marketing
Ana Barbado
Sofia Campos

Atendimento ao Assinante das 9 às 13h
Telefone: (01) 721 03 98 / Fax: (01) 727 36 89
Contacto: Rita Cerdas

Suporte Técnico
Telefone: (01) 721 03 94 / Fax: (01) 727 23 32

Endereço Electrónico
voltaaomundo@mail.telepac.pt

Propriedade
Volta ao Mundo - Editora de Publicações, SA
Mundo do CD-ROM e a Revista do CD-ROM são marcas
registadas da Editora Europa Ltda.
(ISSN-0104-8732)

Sede, Serviços Administrativos, Redacção e Publicidade
Rua Carlos de Oliveira, 3 2º - 1600 LISBOA
Telefone: 351.1.721 03 90 / Fax: 351.1.721 23 32

Pré-impressão
V.J. - Fotocomposição, Lda.
Rua Bernardino Ribeiro n.º 41/43 - 1150 LISBOA

Impressão
Avenida Gráfica
Severo Ochoa, 2891 - Leganés - Madrid - Espanha

Distribuição
Vasp, Lda.
Complexo CREL, Bela Vista, 4º Piso - Massamá

Mundo do CD-ROM é uma publicação mensal da
Volta ao Mundo - Editora de Publicações, SA.
O CD-ROM e o suplemento Os Melhores Endereços da Internet,
são partes integrantes desta edição, não podendo ser vendidos
separadamente. A Editora Europa e a Editora Volta ao Mundo
não se responsabilizam pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Depósito legal: n.º 104066/96
Registado no Instituto de Comunicação Social
n.º 120599 de 23 de Janeiro de 1997

Interdita a reprodução de textos e imagens por quaisquer meios



Tiragem: 30 000 exemplares

Esta edição do Mundo do CD-ROM está em clima de Campeonato do Mundo. E, para que "entre em campo", pelo menos pelo computador, antes mesmo das grandes estrelas o fazerem, comprámos os direitos do óptimo jogo completo de futebol Olympic Soccer. Nele, pode ter o doce prazer de escolher a selecção portuguesa e controlar os nossos craques, trazendo para o ecrã do computador as emoções do Mundial de França. Infelizmente, para todos os portugueses, a selecção das quinas não estará em França, mas, isso, todavia, não implica que você deixe de acompanhar, passo a passo, tudo o que acontecerá na competição. Para o ajudar, o Leandro, da nossa área de multimédia, desenvolveu (com a ajuda do fanático por futebol, Luiz Siqueira) a Tabela Electrónica do Mundial 98. Este programa, também completo, foi feito com o intuito de prever tudo o que pode acontecer, de acordo com as regras estabelecidas pela FIFA. E o acasamento dos jogos seguintes será feito automaticamente, até se alcançar a grande final. A única coisa que tem de é ir preenchendo os resultados dos jogos. Além disso, esta edição está recheada com os mais diversos tipos de programas e reportagens. Do esoterismo da Numerologia electrónica até a um fantástico pacote de cinema. Sem falar, é claro, nos aplicativos. Tudo, para o manter actualizado no seu desempenho profissional.

Roberto Araújo
Director de redacção
araujo@europanet.com.br

SUMÁRIO N.º 20

Dicas e Truques	4
Upgrade	6
Como Usar o seu CD-ROM	14
Jogo Completo	16
Aplicativos	21
Lazer	33
Jogos	40
Guia do CD-ROM	50

ATENDIMENTO AO LEITOR

Telefone: (01) 721 03 94 (10:00 às 12:00 horas, dias úteis)



(01) 721 03 90



Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2º
1600 LISBOA



FAX (01) 727 36 89



Endereço Electrónico: voltaaomundo@mail.telepac.pt

Dicas &

DICAS DOS LEITORES



Quake 1: use os códigos secretos, para ser bem sucedido neste jogo de acção.

QUAKE

O leitor **Lúcio Santos**, de Coimbra, enviou-nos alguns códigos secretos que irão ajudar os que tiverem dificuldades em terminar *Quake 1*. Para os usar, mantenha a tecla *Caps Lock* ligada e digite as sequências de letras, a qualquer instante do jogo.

GOD – acciona a imortalidade.

IMPULSE 9 – acciona todas as armas, chaves e itens desse nível.

FLY – permite voar.

NOCLIP – atravessa paredes.

NOTARGET – faz com que os monstros só ataquem se forem molestados.

GIVE HEALTH – suicídio.

GIVE H # – substitua o # pelo número de energia que quer receber.

Tire aqui as suas dúvidas de informática. Envie as suas perguntas para o **MUNDO DO CD-ROM** (os endereços estão no fim deste texto). Não se esqueça de colocar o seu nome e endereço completos. Se, por uma questão de espaço, não publicarmos a sua dúvida, enviar-lhe-emos a resposta por correio ou *e-mail*.

E, se tiver alguma dica interessante, envie-a para a redacção. Ela será publicada e, desse modo, ajudará a resolver o problema de outros leitores.



Ainda não tenho a certeza se devo ligar-me à Internet. Muitas pessoas dizem-me que sim, porque é útil. No

entanto, outras dizem que não o devo fazer, porque a conta telefónica torna-se muito cara. É, de facto, caro estar ligado à Internet?

**Luís Salvador
Guarda**



Em relação à utilidade da *Internet*, não há nada a dizer. Ela é, sem dúvida, a melhor fonte de pesquisa da actualidade, para qualquer assunto. Existem biliões de informações distribuídos pelo Mundo, às quais qualquer pessoa pode aceder. A ligação telefónica para aceder à *Internet* custa o mesmo que falar normalmente ao telefone. O ideal é ligar-se a um provedor da sua cidade, porque, assim, não paga chamadas interurbanas. Se não existir nenhum, opte por usar o da cidade mais próxima, para que a chamada interurbana não seja

muito cara. Entre nós, o provedor que, actualmente, mais pontos de acesso tem é a *Telepac*.



Muitas vezes instalo jogos e aplicativos mas, depois de os usar, não sei desinstalá-los. Existe algum procedimento padrão para a desinstalação?

**Júlio Nunes
Santiago do Cacém**



Actualmente, a maior parte dos programas já traz um desinstalador próprio (o *Uninstall*, situado no mesmo grupo do programa, no botão *Iniciar*). No entanto, quando esse ícone não existe, pode seguir este procedimento, para desinstalar o programa:

1 Vá a *Iniciar*, clique em *Definições* e, depois, em *Painel de Controlo*.

2 Na janela que aparece, dê dois cliques sobre o ícone *Adicionar e Remover Programas*.

Truques

Aparecerá uma lista com os programas instalados no PC.

3 Seleccione o programa que quer desinstalar e clique em *Adicionar/Remover*. Pronto, o programa será desinstalado.

Se o programa não aparecer na lista, é preciso apagá-lo através do *Explorer*.

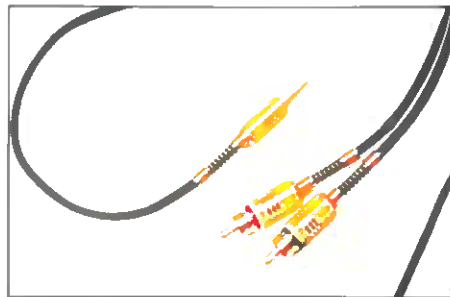
? É possível ligar o meu PC a uma aparelhagem? O que tenho de fazer para efectuar essa ligação?

**Joaquim Costa
Braga**

! É possível sim e só necessita de um cabo do tipo *RCA em Y* (ver foto ao lado), que pode ser comprado nas lojas de electricidade. Depois de adquirir o cabo, faça assim, para que a ligação seja bem sucedida:

1 Coloque a ponta do cabo no *Line Out* ou *SPK Out* da sua placa de som do computador.

2 Depois, encaixe os outros dois *pins* na entrada *AUX* da sua aparelhagem. Agora, ajuste a aparelhagem, para reproduzir o áudio a partir da entrada *AUX*.



3 Ligue o computador e, depois, a aparelhagem. Imediatamente, o som que for reproduzido no PC irá sair pelas colunas da aparelhagem.

Envie as suas dicas e dúvidas para:

Fax: (01) 727 36 89
E-mail: voltaacundo@mail.telepac.pt
Endereço:
Mundo do CD-ROM
Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2.º
1600 LISBOA

DICAS DA REDACÇÃO

INTERNET EXPLORER 4

Se precisa de enviar ficheiros do *Excel* ou do *Word* por e-mail e não o consegue fazer, siga os passos abaixo (supondo que usa o *Outlook Express*, o programa de e-mail que vem com o *Internet Explorer*):

1 – Abra o *Outlook Express* e, a seguir, clique em *Escrever Mensagem*.

2 – Complete os campos *Para* e *Assunto*, respectivamente, com o endereço do destinatário e o assunto da mensagem.

3 – Escreva o texto no espaço em branco e, antes de carregar em *Enviar*, clique no ícone que tem um clipe. Na janela que aparece, seleccione o ficheiro que quer enviar e, a seguir, clique em *Abrir*.

Pronto, agora basta clicar em *Enviar*, para que o ficheiro seleccionado seja enviado juntamente com a sua mensagem.

MULTIMÉDIA

Sabia que é possível gravar parte de uma música e usá-la na abertura do *Windows*? Aprenda, agora, a fazer essa operação para, por exemplo, ouvir o hino nacional sempre que abrir o *Windows*.

Gravar a música

1 – No menu *Iniciar*, clique em *Programas*, depois em *Acessórios* e seleccione *Multimédia*. A seguir, clique em *CD Player* e coloque na respectiva *drive* o *CD* com a música a ser gravada.

2 – Com os comandos do *CD Player*, escolha a parte da música que quer gravar.

3 – Abra novamente a pasta *Multimédia* e, agora, clique em *Gravador de Som*.

4 – Carregue na tecla *Rec* (o botão que tem uma bola vermelha) do *Gravador de Som*.

No *CD Player*, carregue em *Play*. A música será gravada.

5 – Não deixe gravar muito tempo, porque o ficheiro ficará enorme. Quando estiver satisfeito, carregue em *Stop*, no gravador.

6 – Ainda no *Gravador de Som*, vá a *Ficheiro* e guarde a gravação.

Configurar o Windows

1 – Vá a *Iniciar*, seleccione *Definições* e, a seguir, clique em *Painel de Controlo*. Agora, clique sobre ele.

2 – Na janela *Propriedades de Sons*, vá ao campo *Acontecimentos* e localize o item *Iniciar o Windows*. Clique sobre ele.

3 – No campo *Som*, clique em *Procurar* e localize o ficheiro que acabou de gravar. Pronto, dê *OK* e, depois, clique em *Aplicar*. Sempre que o *Windows* for iniciado a música gravada será executada.



Fique por dentro

Pesquisamos e resumimos, para que fique a saber o que está a acontecer, todos os principais factos da informática em Portugal e no Mundo. Acompanhe!

Café com Internet

Nos Estados Unidos, já são uma realidade. Por agora, no nosso país, os *Cyber Cafés*, restaurantes ou bares que oferecem acesso à *Internet*, estão em fase de franco desenvolvimento. Na realidade, actualmente, de Norte a Sul de Portugal, já existem restaurantes ou bares que disponibilizam computadores para aceder à *Internet*. E esse serviço está acessível tanto nas grandes metrópoles (Lisboa e Porto) quanto nas cidades do interior (Évora e Viseu). Leiria, Braga e Cova da Beira são outros locais onde também já existem *Cyber Cafés*. Normalmente, os preços rondam os 400\$00 por cada meia-hora.

Para os que têm computador, este sistema não tem muita utilidade. Mas, para os turistas e os que não têm *Internet* em casa, os *Cyber Cafés* são uma boa e



barata ferramenta para tratar de negócios e manter contacto com as pessoas de quem mais se gosta, enquanto se toma um saboroso café.

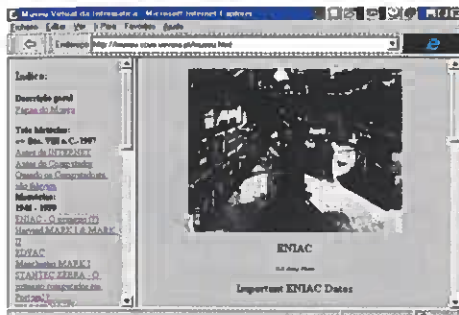
E-mail obrigatório nas entidades públicas



Já foi aprovado, em Conselho de Ministros, o diploma que equipara a correspondência electrónica, ou seja, via *e-mail*, ao correio em suporte de papel. Por via disso,

os organismos e entidades públicas são obrigados a disponibilizar um endereço de correio electrónico a todos os cidadãos que os queiram contactar. Deste modo, as direcções-gerais e os institutos públicos que ainda não dispõem de correio electrónico têm um prazo de seis meses para o obter.

Museu Virtual da Informática



Tal como refere José Maria Fernandes de Almeida, autor deste museu, trata-se de "um repositório de

histórias e memórias da informática". Ideal para os fãs do mundo dos computadores, este local é único em Portugal e dá um importante contributo para o conhecimento da evolução da informática ao longo dos tempos, tanto no estrangeiro como no nosso país. Ao visitá-lo, o utilizador ficará a saber, por exemplo, que o primeiro computador electrónico chamou-se *ENIAC* e foi apresentado em 1946. Além disso, saberá, ainda, que o primeiro livro sobre computadores escrito em português intitula-se "Computadores Digitais" e foi publicado em 1968, por Raúl Verde.

Se quiser ficar a par destas e de outras informações sobre o mundo da informática, visite este endereço:

<http://museu.scue.uevora.pt/museu.html>



JetNet 98

José Alberto Carvalho (categoria Rádio e TV), Luís de Matos (Espectáculo e Desporto), Iriarte Esteves (Gestão Empresarial), António Saraiva (Imprensa), Carlos Correia (Cultura e Arte) e Pedro Bidarra (Moda e Criatividade) foram os vencedores da primeira edição dos Troféus *JetNet 98*, uma iniciativa da *Telepac* destinada a galardoar as personalidades públicas que, nas suas diversas áreas de actuação, mais se evidenciaram na utilização e promoção da *Internet*.

O deputado José Magalhães, autor de vários livros sobre a utilização da *Internet* e um acérrimo defensor do uso da *World Wide Web*, também marcou presença no evento, na qualidade de convidado de honra.

Grave CDs em casa

O futuro está a chegar.

Desde que foram lançados, a única limitação dos CDs de áudio residia no facto de não serem graváveis. Residia, porque essa limitação, agora, já não existe, dado que a *Philips* já lançou no mercado nacional o primeiro gravador doméstico de CDs; o *CD-Recorder CDR 870*. Este equipamento grava no CD músicas oriundas de discos de vinil, rádio AM/FM, cassettes e outros CDs. O aparelho suporta dois tipos de CDs diferentes para fazer a



gravação: o *CD-RW* (*CD Re-Writable*), que é regravável, e no qual pode gravar uma música e, passado um tempo, substituí-la por outra; e o *CD-R* (*CD Recordable*), que permite fazer apenas uma gravação.

Os *CDs-R* gravados podem ser reproduzidos no aparelho ou em outros *CDs Players*, também aceita

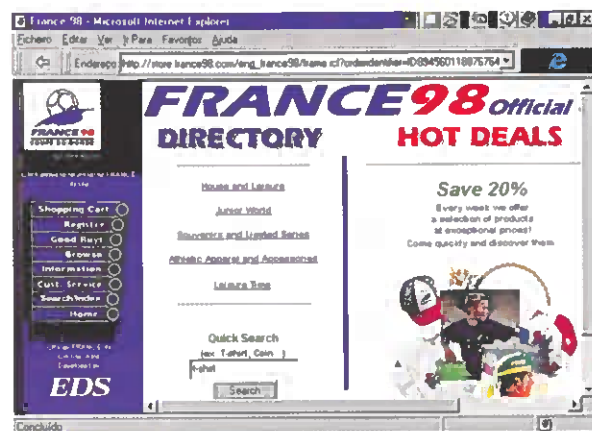
Discman e CD de automóveis. Já os *CD-RW* só podem ser reproduzidos no próprio aparelho. O sistema não é muito barato: custa 120 000\$00. Cada disco de *CD-R* custa cerca de 1 020\$00 e os de *CD-RW*, cerca de 3400\$00. Os discos e o equipamento podem ser encontrados nas boas lojas de informática do país.

Tecnologia nos transportes escolares



Tranquilidade para os pais. Está a ser testado, numa cidade do estado de Minnesota, nos Estados Unidos, um sistema que utiliza telefones celulares e satélites para localizar os transportes escolares. O sistema chama-se *BusCall* e permite que os pais saibam

exactamente a hora a que as crianças devem apanhar o autocarro, evitando, assim, que elas fiquem à chuva ou ao frio. Se todos os autocarros forem equipados com este sistema, no futuro, ninguém ficará preocupado com o marido, esposa ou filho, caso eles demorem a chegar a casa.



Loja do Mundial

Os fãs do futebol vão adorar. Através do endereço <http://store.france98.com>, é possível comprar mais de 150 artigos desportivos relacionados com o Mundial de França. Há de tudo: miniaturas do *Footix* (o galo vermelho, azul e branco, mascote do Mundial), camisolas, bolas, *t-shirts*, porta-chaves, toalhas e muito mais. Os produtos são entregues em qualquer lugar do Mundo e o pagamento é feito por cartão de crédito internacional. Esta é uma boa oportunidade de ficar com uma lembrança deste que é o último Mundial do século XX.

Netpac Expo'98

Com o objectivo de comemorar a realização da Exposição Mundial de Lisboa, a *Telepac* criou uma edição especial do *Netpac*, o kit de ligação à *Internet*.



A edição, limitada a 7 000 exemplares, é constituída pelo *software* de acesso à rede mundial, 30 horas de navegação gratuitas e um bilhete de um dia para a *Expo'98*.

O preço do pacote é convidativo, 9 800\$00, e o produto pode ser adquirido nas lojas *Telepac*, *Portugal Telecom* e nos agentes e revendedores autorizados.

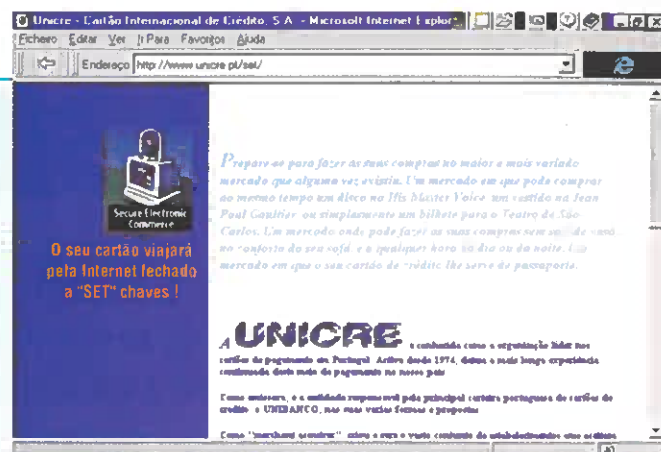
Chips mais baratos

A *Intel* está a planear lançar, até ao fim deste semestre, um novo modelo de processador, chamado *Celeron*. Os novos chips deverão equipar PCs com configuração básica e preços abaixo dos 210 contos, nos EUA. Não deve demorar muito para esta novidade chegar a Portugal, já que o objectivo da *Intel*, com estes chips, é baixar o preço dos computadores em todo o Mundo, e, talvez, proximamente, substituir os actuais *Pentiums*.



Segurança a "SET" chaves

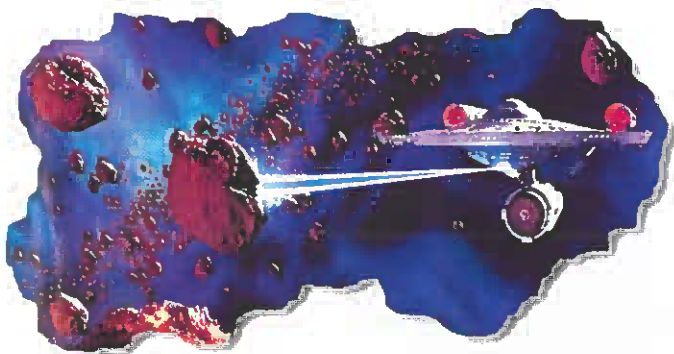
Até aqui, muito se tem falado sobre a segurança ou falta dela nas transacções electrónicas. Porém, para acabar as dúvidas, foi criado o SET (*Secure Electronic Transaction*), um protocolo que é disponibilizado pela Unicre e que garante aos utilizadores um grau elevado de segurança nas transacções via Internet. Deste modo, até os mais cépticos podem ficar descansados, dado que, segundo os responsáveis por este serviço, agora, o comércio electrónico apresenta um grau de segurança superior às transacções monetárias normais. Ficam, assim, desfeitas as duas principais dúvidas relacionadas com as



transacções ciberespaciais: a confidencialidade e a integridade dos dados.

Se quiser saber mais sobre o assunto, visite este endereço: <http://www.unicre.pt/set>

Pinball a bordo da Enterprise



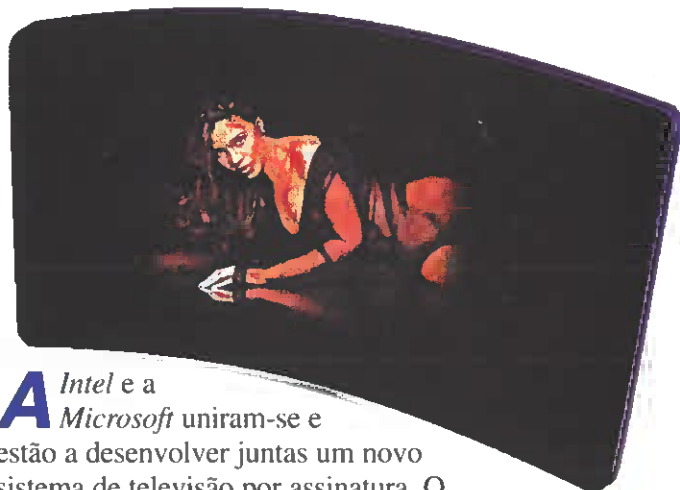
Os fãs da série Guerra das Estrelas vão gostar. A Interplay acaba de lançar, nos Estados Unidos, o primeiro jogo de pinball que tem como tema esta série. São três mesas: *To Boldly go*, *Nemesis* e *Qaplá*, que trazem a banda sonora e as imagens originais desta famosa série de TV. A mais valia do

jogo é a possibilidade de duas pessoas jogarem, simultaneamente, numa única mesa. A Interplay pretende lançar, até Julho, mais um jogo relacionado com a série, chamado *Secret of Vulcan Fury*.

Infelizmente, ainda não está prevista a data de lançamento destes jogos em Portugal.



WebTV



A Intel e a Microsoft uniram-se e estão a desenvolver juntas um novo sistema de televisão por assinatura. O sistema chama-se Web TV e, no futuro, permitirá que o utilizador interfira na programação da televisão, seleccionando apenas os programas que quer ver. Portanto, cada pessoa pode criar o seu canal ideal, determinar o horário de cada programa e pagar apenas aquilo que quer ver.

A ideia é permitir que seja possível usar o sistema em computadores e aparelhos de TV. A pensar nisso, a Microsoft irá disponibilizar já no Windows 98, cuja data de lançamento está prevista para Junho, o aplicativo Web TV for Windows, que permite o acesso à nova programação.

Através do sistema, também é possível aceder à Internet. A intenção é, até ao fim do ano, disponibilizar os primeiros acessos, em forma de teste, aos utilizadores americanos.



Realismo na p

Avaliamos o joystick Force Feedback, da Microsoft, que tem um sistema de retorno: sentirá na sua mão a vibração de um helicóptero, o impacto de um tiro...

Além do sistema que reproduz força, o joystick ainda tem 11 botões, que podem suportar até 20 comandos diferentes, quando se clica num botão que duplica as funções.

Produto

Joystick Side Winder

Sistema Mínimo

Windows 95
Pentium 75
com 8 MB de
memória RAM

Produtor

Microsoft

Distribuidor

MSFT

Telefone

(01) 440 92 00

Preço sugerido

25 000\$00

O difícil foi trabalhar com ele aqui na redacção. Side Winder Force Feedback Pro é um joystick que utiliza uma tecnologia de ponta para dar mais realismo aos seus jogos. O aparelho, desenvolvido pela Microsoft, traz recursos que deixam qualquer pessoa, fanática por jogos ou não, de queixo caído.

A mais valia deste joystick não está no formato ou na quantidade de botões (ao todo são 11). O que chama mais a atenção é o sistema de retorno da força, que reproduz no joystick o impulso de diversas situações vividas durante o jogo. Por exemplo, quando se pilota um helicóptero, o aparelho vibra, simulando o que acontece na realidade. Existem diversos tipos de situações que podem ser reproduzidos. O mais interessante é o que reproduz uma metralhadora, causando verdadeiros abanões na mão. Mas, atenção: nem todos os jogos suportam o sistema de retorno de força, principalmente os mais antigos.

Como nem tudo é perfeito, o Side Winder Force FeedBack Pro custa

25 000\$00, o que dá para comprar uma consola de vídeo da última geração. O preço é elevado, mas, de certeza que o aparelho vale cada centavo.

Instalação

O joystick vem acompanhado por um transformador e dois jogos: MDK e Interstate '76. A configuração mínima para que o Side Winder seja instalado é

um processador
Pentium 75
MHZ, com 8
MB de memória
RAM, Windows

95, drive de
CD-ROM de dupla
velocidade e uma placa
de som padrão Sound
Blaster com entrada
para joystick. A
instalação não é difícil.
Basta ligar o cabo do
joystick à entrada da
placa de som, ligar o

transformador e, depois, instalar o CD-ROM com os ficheiros de configuração do aparelho. Depois de instalado, pode testar o sistema de força do aparelho com algumas situações já prontas, como: metralhadora giratória, canhão de plasma, ventania, motor de automóvel em ponto morto, entre outros. Além disso, é instalado um programa que permite configurar os botões do joystick para cada jogo.



alma da mão

Os Botões

Side Winder Force Feedback Pro tem 11 botões. Veja, abaixo, qual a aplicação e característica de cada um:

Botões programáveis – são sete botões que pode configurar com comandos específicos de cada jogo, usando o programa que acompanha o *joystick*.

Acelerador – é usado para controlar a aceleração dos veículos, nos simuladores. O botão é parecido com o que controla o volume das colunas de som.

Disparador de ação rápida – está colocado de forma a que o disparo seja feito rapidamente.

Botão de ângulo de visão – permite seleccionar até oito ângulos de visão no jogo, sem que se use o teclado. Excelente para simuladores de voo.

Alavanca de rotação – altera o ângulo de visão, além de ser muito útil em jogos de corrida para correcção de impactos e guinadas.

Botão Shift – duplica a funcionalidade dos botões programáveis, do botão de ângulo de visão, disparador, acelerador e alavanca de rotação. Portanto, em vez de 11, pode ter até 20 comandos controlados a partir do *joystick*.

Na prática

Testamos o *Side Winder* com três tipos de jogo. Veja o resultado de cada caso:

Sega Touring Car – (simulador de corrida). O sistema de força funcionou muito bem. Quando o carro derrapa, o *joystick* vibra, dificultando o controlo. Os botões não têm funções especiais, e é mais difícil usar o *joystick* do que o teclado.



Quake II – (jogo de acção). Este foi o que melhor usou os recursos do *joystick*. O controlo do ângulo permite mudar a

visão rapidamente, facilitando a defesa. Cada botão pode activar uma arma diferente. O sistema de força funciona bem e cada arma gera uma sensação diferente no *joystick*, dando mais realismo.



Flight Simulator – (simulador de voo). O *joystick* traz duas configurações de comandos prontas para os aviões *Cessna* e *Lear*. O botão de ângulo de visão é muito útil, e o comando de aceleração é excelente, facilitando o controlo da velocidade do avião. Já o sistema de força não funciona.



É seguro compr

Conheça algumas pistas para comprar livros, CDs, DVDs e até remédios, de forma segura, através da Internet.

Por Luiz Siqueira

Pode comprar produtos em Portugal e no estrangeiro. A encomenda é entregue por correio ou por empresas de entrega particular, que, no entanto, costumam ser mais rápidas e caras.

Sabe onde fica, fisicamente, a maior livraria do Mundo? Eu também não, mas já lá comprei vários livros. Trata-se da Amazon, que tem um site na Internet no qual se vende mais livros do que em qualquer livraria do Mundo. Acredito que este seja o melhor exemplo de como fazer negócios via Internet é seguro, prático e a tendência do futuro.

A maioria das pessoas, porém, ainda tem muito medo de fazer compras electrónicas. Conheça, agora, as dicas de como fazer negócios seguros pela Internet.

Segurança

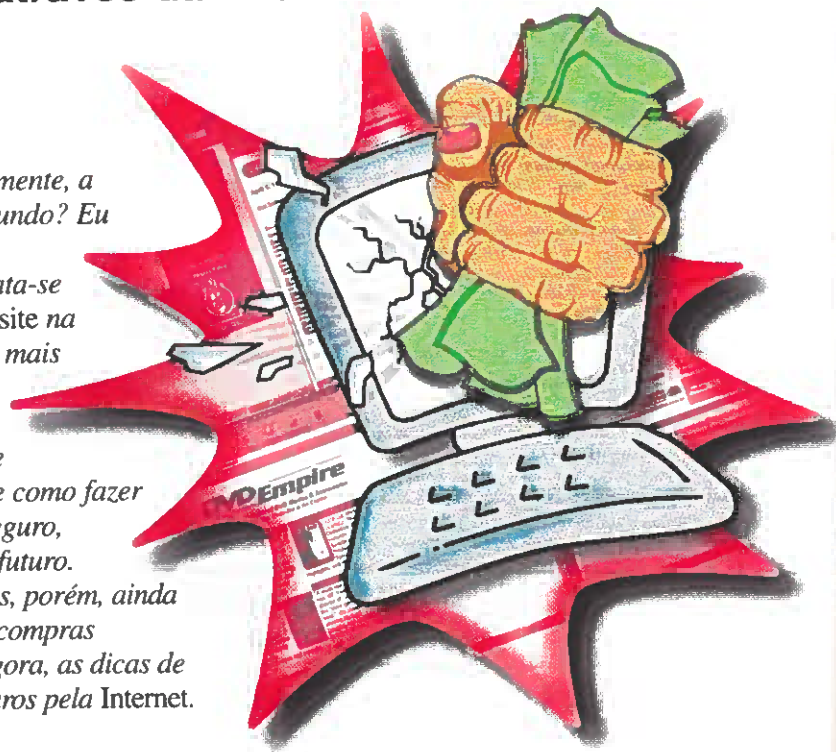
Para que uma empresa comercialize os seus produtos na rede mundial de computadores, precisa, antes de mais, de ter uma sistema chamado *Site Seguro*. Este sistema, também utilizado pelos bancos que estão na Internet, garante o sigilo das informações que são por si passadas à empresa, antes de se comprar alguma coisa. Portanto, a primeira pista na altura de comprar alguma coisa na Internet é verificar se o endereço da empresa tem um site seguro.

A identificação do site seguro é muito fácil. O endereço de um site seguro, em vez de começar por *http://*, começa por *https://*. Este prefixo não

tem de existir em todo o site, mas é imprescindível que apareça na página na qual irá digitar o número do seu cartão de crédito. Um exemplo de site seguro é a home page da Livraria Arco-Íris (<https://www.liv-arcoiris.pt>). Por isso, é que se pode aí encomendar livros com toda a segurança.

Entrega

Ainda são poucas as empresas portuguesas que têm serviço de venda via Internet. Por isso, a maioria das compras é feita em empresas estrangeiras e o pagamento efectuado



ar pela Internet?

através de cartão de crédito internacional. O principal problema das compras internacionais é a entrega do produto. Normalmente, quando se compra alguma coisa, no fim da encomenda deverá seleccionar o tipo de entrega. A chamada entrega padrão (*default*, em inglês), em geral, é a que fica mais em conta, só que demora quase um mês. Neste tipo, a compra é enviada por correio normal. Se seleccionar a entrega rápida (*express*), o preço torna-se mais elevado, mas, em contrapartida, a encomenda chega em três ou quatro dias.

O serviço de entrega rápida é feito por empresas particulares como a *Federal Express*, por exemplo. Na altura de escolher o tipo de entrega, não se esqueça de que, por correio normal, a encomenda pode perder-se e, se isso acontecer, o prejuízo será seu. Por isso, para compras de valor elevado, utilize o serviço de entrega rápida, que é mais seguro.



Imposto

Se for efectuar alguma importação, não se esqueça que tem de pagar um imposto sobre o valor do produto. Este imposto será pago quando receber o produto. Se ele vier por correio, será necessário dirigir-se a uma agência, para que o imposto seja pago na altura em que se levanta a encomenda. Se a sua entrega for feita por uma empresa particular, o pagamento será efectuado ao entregador. Por isso, faça as contas tendo em atenção todos os custos de transporte e importação, pois o valor que, à primeira vista, parece acessível, no fim pode tornar-se um balúrdio.

LINKS SUGERIDOS

Conheça alguns locais da *Internet* onde pode comprar os mais variados objectos:

Livrarias nacionais e internacionais
<http://www.liv-arcoiris.pt>

<http://www.amazon.com>

CDs de música
<http://www.cdnow.com>

Remédios
<http://www.farmaciavita.com.br/>



Informática
<http://www.bestway.com.br/~jobxpres/>

Equipamento fotográfico
<http://208.213.99.46/wwwaccess/queries/home.asp?>

DVD
<http://www.dvdempire.com/>

Electrodomésticos
<http://www.consumer-direct.com/>



COMO USAR O

No CD-ROM deste mês, além do jogo completo Olympic Soccer, vai encontrar mais 33 programas, entre aplicativos, jogos e lazer, para usar e divertir-se. Experimente!

PARA ABRIR O CD-ROM NO WINDOWS 95

O CD-ROM tem auto-reprodução no Win 95. Basta colocá-lo na *drive* e esperar alguns momentos. Não é preciso dar nenhum comando. O programa deverá entrar automaticamente. Contudo, dependendo da configuração do seu computador, isso pode não acontecer. No entanto, não se preocupe. Faça assim:

- 1 - Clique no botão *Iniciar* e escolha *Executar*.
- 2 - Digite então D:\CDROM ou, no lugar do D, a letra equivalente à *drive* do seu CD-ROM. Dê OK. O disco deve correr.

PARA ABRIR O CD-ROM NO WINDOWS 3.1

- 1 - Coloque o CD na *drive* do CD-ROM.
- 2 - Na janela do *Gerenciador de programas*, clique em *Arquivo* (ou *File*, se o Windows for em inglês).
- 3 - Clique no item *Executar* (*Run*).
- 4 - Na caixa de diálogos que se abre, digite D:\ CDROM ou, no lugar do D, a letra equivalente à *drive* do seu CD-ROM. Dê OK.
- 5 - Vai surgir um ecrã da Editora Europa Multimédia e Editora Volta ao Mundo. Em seguida, aparecerá o ecrã principal do CD. A partir daí, basta clicar no item que deseja ver.

ATENÇÃO

A excepção dos produtos completos (o jogo Olympic Soccer e a Tabela do Mundial 98), todos os programas e ficheiros contidos no CD-ROM são Freeware, Shareware, Demos, ou da autoria da Editora Europa. Os Freeware são programas de distribuição livre e podem ser copiados à vontade. Os Shareware são programas "try before you buy" (experimente antes de comprar), ou seja, podem ser usados durante um certo tempo e, depois, se agradarem, devem ser comprados. Ao fazer isso, o utilizador passa a ser registado e, entre outras vantagens, recebe as actualizações do programa. Veja, no botão "Antes de Pedir Ajuda", como se faz um registo. Já as demos são programas nos quais se pode usar ou jogar apenas algumas fases para se ter uma boa ideia do que é o produto. Se lhe agradarem, deverá adquiri-los nas lojas.



ANTES DE PEDIR AJUDA

O botão "Antes de Pedir Ajuda" é um FAQ (Frequently Asked Questions, perguntas feitas frequentemente), no qual encontra respostas para muitos tipos de dúvidas, que foram elaboradas a partir das questões levantadas pelos leitores nas edições anteriores da revista. Além disso, ele traz alguns programas essenciais para que possa executar os programas que vêm no CD-ROM.

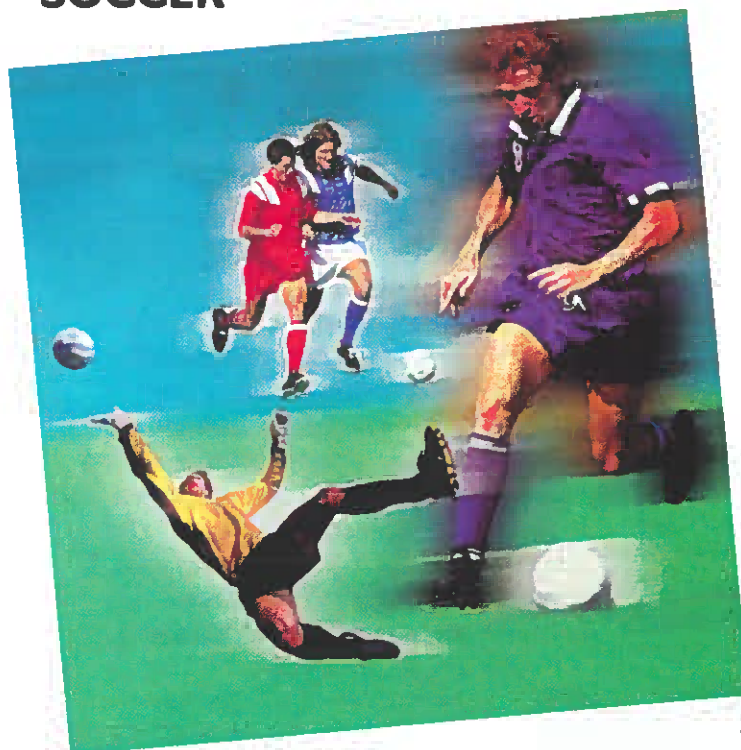
SEU CD-ROM

JOGO COMPLETO DE

FUTEBOL

OLYMPIC

SOCCER



Sem nenhuma limitação. Depois de o instalar, pode antecipar todas as emoções do Mundial de França, directamente no seu PC.

EXECUTAR OU INSTALAR?

Para facilitar o uso dos programas do *CD-ROM* usamos os seguintes critérios:

 indica que o programa pode ser executado directamente do interface.

 torna necessária a instalação do programa. Se houver algum problema, consulte a reportagem correspondente.

 faz cópias para o seu *PC*. Se for a única opção disponível, perceba que o programa só funciona depois de copiado para o seu computador.

 cada programa vem acompanhado por uma ficha técnica. Use este botão

→ Executar o Programa

 Instalar o Programa

 Copiar para o Disco Rígido

 O Seu Sistema

 Voltar ao início

para ver se o seu computador possui as especificações pedidas pelo programa.

Obs. - se todos os botões estiverem acesos, escolha o que pensa ser o mais conveniente.



Viva as emoç



Pode escolher entre 32 equipas de todo o Mundo, para criar os seus campeonatos ou mesmo recriar jogos oficiais.

Com o jogo Olympic Soccer, pode escolher a selecção da sua preferência e, se for bom de bola, conduzir a sua equipa à vitória no Mundial de França.

Antecipe as emoções do Campeonato do Mundo no seu computador, com Olympic Soccer, o jogo completo que está no CD-ROM. Licenciado oficialmente pelo Comité dos Jogos Olímpicos de Atlanta, este jogo é um simulador que reproduz tudo o que acontece num jogo de futebol. Além disso, pode criar o seu próprio campeonato ou disputar apenas jogos particulares, entre 32 selecções de todo o Mundo.

Os pormenores são muitos: narração da partida (em inglês), repetição dos melhores lances, diversos movimentos para os jogadores, como cabeçadas, corte de carrinho, bicicleta... Olympic Soccer tem, ainda, um sistema exclusivo de inteligência artificial que aumenta

a complexidade dos movimentos, conforme o utilizador se for familiarizando com o jogo. Prepare-se, pois esta é a sua oportunidade (ainda que no computador) de defender as cores da sua selecção preferida e conquistar o Mundial.



Instalação

1 Clique em *Instalar o programa* (o *Olympic Soccer* vai ocupar cerca de 33,3 MB de espaço livre no seu HD) e, no primeiro menu que aparece, tecle *Enter*.

2 A instalação terá início (surge uma barra vermelha). Espere e, quando aparecer o menu *Sound Card Detected*, dê *Enter*.

3 Aparece outro menu. Tecle novamente *Enter*, para que o jogo seja executado.



Este jogo não cria grupo no botão *Iniciar*. Assim, para abrir o *Olympic Soccer* nas próximas vezes, vá a *Iniciar*, depois, a *Executar*, e escreva a seguinte linha de comando:

`C:\SDSOCCER\Soccer.exe`

Dê *OK* e o jogo será carregado. Se aparecer alguma mensagem, clique em *Não* e, a seguir, carregue em *Alt+TAB*, para que o jogo corra normalmente.

Atenção: quem usa o *Windows 3.1x* deve executar o jogo a partir do *DOS*. Esse procedimento também é válido para os utilizadores do *Windows 95* que

ções do Mundial

tiverem problemas com a execução do jogo. Faça assim:

1 Saia do Windows e vá para a *prompt* do DOS (no Windows 3.1x, clique em *Arquivo* e, depois, em *Sair*). No Windows 95, clique em *Iniciar* e, depois, em *Encerrar*. Selecciona a opção *Reiniciar o computador em modo MS-DOS?* e dê *Sim*.



2 Na *prompt* do DOS, escreva a seguinte linha de comandos:
C:\windows\>cd
 \sdsoccer<Enter>
C: \sdsoccer\>
 soccer <Enter>

Não se esqueça: o CD-ROM deve permanecer na *drive*, para que o jogo possa ser executado. Agora, basta esperar que o jogo seja carregado.

3 Aparecerá o menu principal, no qual pode seleccionar o tipo de competição. São quatro modalidades: *Arcade* (treino), *Olympic* (olímpico), *League* (liga) e *Exhibition* (particular), que explicaremos mais à frente, nesta reportagem. Para que possa conhecer o jogo e preparar-se para as competições, escolha *Arcade*. Basta seleccionar esta opção (use a seta de direcção) e teclar C, para continuar.

O jogo ainda tem um recurso de inteligência artificial, que aumenta a complexidade dos movimentos à medida que o utilizador se vai familiarizando com ele.

Pontapé de saída

Acompanhe os passos abaixo, para começar a jogar:

1 No princípio, será mostrada uma animação de abertura. Vale a pena vê-la. Se não quiser, dê *Enter*. Vai aparecer o ecrã de selecção do idioma.

2 Com as setas de direcção para a esquerda e direita, escolha um idioma (inglês, francês, espanhol ou italiano). Depois, carregue na tecla C, para avançar.



4 Irá aparecer uma lista com as 32 equipas que estão disponíveis. Selecciona uma (com as setas de direcção) e tecla C.

5 No próximo ecrã, coloque o cursor do rato em *Start* e, depois, tecla duas vezes em C. O seu adversário será mostrado.

6 Agora, é preciso escolher a equipa que vai controlar. Para isso, carregue na seta para a esquerda e tecla, novamente, em C.

Pronto, o jogo irá começar. Veja em *Controlos* (caixa abaixo), os comandos que deve usar para controlar os seus jogadores.

São vários comandos que terá de usar para controlar os jogadores. Dê uma vista de olhos na caixa Controlos (ao lado) e tente decorar os comandos básicos.

CONTROLOS

Você comanda o jogador que estiver mais perto da bola (uma seta laranja aparece nos pés do jogador). Tenha atenção, pois o controlo é feito a partir da sua perspectiva e não a do jogador que está em campo. Por exemplo, se o jogador estiver virado para o canto esquerdo do ecrã e usar a seta para cima, ele andará para a direita, em direcção ao topo do ecrã. Pode parecer difícil, mas, quando entrar em campo, vai perceber que não é. Para facilitar, dividimos os comandos por jogadas. Acompanhe:

Movimentos do jogador – ←→↑↓

Pontapés (dois tipos):

Normal – basta carregar na tecla Z (mantendo a tecla pressionada, a força do remate aumenta).

De primeira – carregue e solte a tecla Z, assim que o jogador receber a bola.

Passes (são cinco tipos):

Normal – carregue e solte a tecla X. A bola será passada para o jogador que estiver mais perto do seu.

Tabelinha – pressione, duas vezes, rapidamente a tecla X, para fazer tabelinha com o jogador que estiver mais próximo.

Tabelinha aérea – carregue e solte a tecla X e, depois, a tecla C, para receber a bola no ar.

Passe longo – mantenha a tecla X pressionada, para passar a bola a um jogador que esteja mais distante.

Passe de calcanhar – carregue na tecla A.

Receber passe longo (três formas):

Dominar a bola – tecla Z, quando a bola chegar até ao jogador.

Dominar e passar rapidamente – mantenha a tecla Z pressionada e, depois, carregue numa das setas de direcção, para passar a bola.

Preparar a bola para pontapé de bicicleta – mantenha a tecla Z pressionada durante alguns segundos e a bola será levantada.

Outras jogadas

Pontapé de bicicleta – tecla S, quando a bola estiver acima da cabeça do jogador.

Cabeçada – carregue em C, quando a bola estiver acima da cabeça do jogador.

Cruzamento – coloque o jogador na ponta do campo e carregue em D.

Salto de Peixe – carregue em C, quando a bola estiver entre o joelho e a cabeça do jogador.

Carrinho – perto de um jogador, carregue na tecla X, para fazer um carrinho e roubar a bola.

Lançamento, canto, pontapé de baliza e falta – basta determinar, com as setas de direcção, o destino da bola e carregar na tecla Z.

Penalti – um alvo ficará a passar entre os postes. Carregue em X, para chutar a bola quando o alvo estiver no sítio desejado.





Os pormenores são muitos: obstruções, cantos e faltas. O árbitro está atento. Por isso, se abusar da violência verá o cartão amarelo ou até o vermelho.

Os campeonatos

Depois de treinar e conhecer os comandos, já estará apto a participar num dos campeonatos disponíveis no menu principal do *Olympic Soccer*. Veja quais são eles:



Arcade (Treino) – é onde se treina e se aprende a jogar *Olympic Soccer*.

Olympic (Olímpico) – simulação exacta da competição de 1996, em Atlanta. Os comandos para escolher a equipa e jogar são os mesmos da opção *Arcade*.

League (Liga) – permite criar uma liga com equipas e disputar um campeonato entre as formações escolhidas. A escolha da equipa é igual à do *Arcade*, mas, para escolher as formações integrantes da liga vá à opção *Countries* (países).



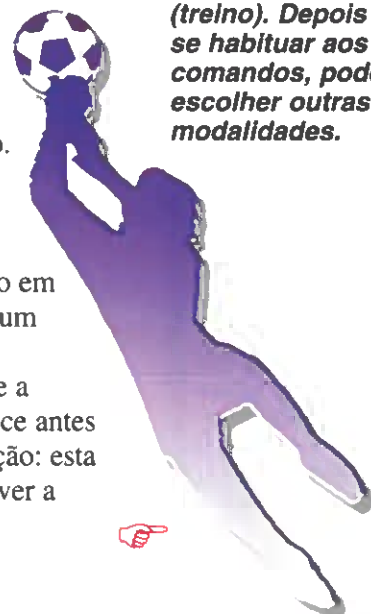
Exhibition (Particular) – é possível escolher duas selecções e jogar um particular. Os comandos são os mesmos do *Arcade*.

Demo (Demonstração) – começa a demonstração do jogo. É possível assistir apenas à partida.

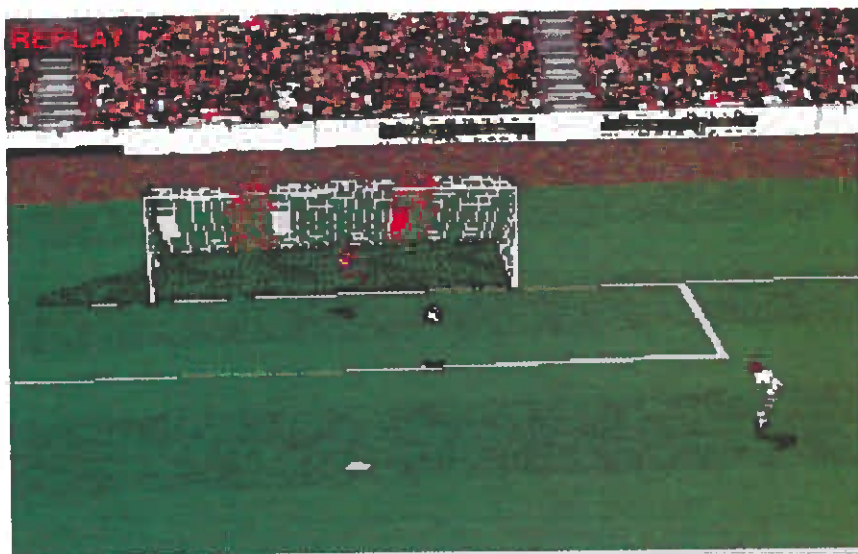
Além destas opções, clicando em *Load* (carregar), pode restaurar um jogo previamente guardado.

Para guardar um jogo, acesse a opção *Save* (no menu que aparece antes do início da partida). Mas, atenção: esta opção surge apenas quando estiver a disputar um campeonato.

Para aprender a jogar, escolha o modo Arcade (treino). Depois de se habituar aos comandos, pode escolher outras modalidades.



No princípio, os campeões mundiais de futebol eram definidos nas Olimpíadas. No entanto, depois, a FIFA resolveu que o campeão do Mundo seria apurado através de outro campeonato.



Um pouco de história

De 1900 até 1928, os Jogos Olímpicos determinaram os primeiros oito campeões mundiais, até que a FIFA resolveu que seria outro campeonato a decidir o campeão. O Uruguai, país com mais medalhas olímpicas, foi a sede do primeiro Mundial, em 1930. E, a partir daí, decidiu-se que só os jogadores amadores participariam nas Olimpíadas.

No entanto, nas Olimpíadas de Barcelona (1992), quando o profissionalismo chegou em força aos outros desportos, ocorreram mudanças.

Por isso, em Atlanta (1996), a única restrição imposta aos jogadores foi quanto à idade. Com excepção de três membros, cada selecção deveria ser compostas por jogadores sub-23anos.

Mesmo sendo tetracampeão mundial, até hoje, o Brasil ainda não conseguiu ganhar nenhuma medalha de ouro nos Jogos Olímpicos. Em 1996, quando algumas das maiores estrelas do futebol canarinho participaram na competição, não foi além do terceiro lugar tendo, inclusive, perdido um jogo com o Japão. Curiosamente, esse lugar foi obtido à custa de Portugal, que se estreou nas olimpíadas do futebol. Assim, só resta a brasileiros e

portugueses esperar pelas Olimpíadas de 2000, em Sidney, para tentarem ganhar a medalha de ouro no futebol. Todavia, antes, os brasileiros têm hipóteses de sagrarem-se pentacampeões mundiais, caso vençam o França 98, enquanto, infelizmente, Portugal não marcará presença.



COMO MUDAR A RESOLUÇÃO

Se quiser, pode alterar a resolução das imagens do jogo. Para isso, faça assim:

1 Saia do Windows, clicando em Iniciar e, depois, em Desligar (no Win 95).

Selecione a opção Reiniciar em modo MS-DOS? E clique em Sim.

2 Na prompt do DOS, digite os seguintes comandos:

```
C:\Windows\> cd \sdsoccer <Enter>
C:\sdsoccer\> setup <Enter>
```

3 Aparece um menu. Vá a Options e selecione Graphics Configuration.

4 Na janela que aparece, escolha uma resolução e dê Enter. Clique em OK e, depois, em Quit..

Pronto, a resolução do jogo está alterada. Agora, basta correr o programa e divertir-se.

FICHA TÉCNICA

Programa
Olympic Soccer

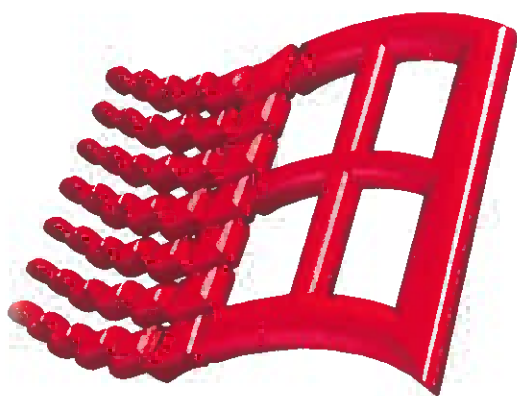
Sistema Mínimo
DOS e Windows 95r
486 DX4-100 com 8
MB de memória
RAM

Produtor
US Gold

Limitação:
Nenhuma. Produto
completo.

Controle o seu espaço

Com o Power Desk, pode controlar o espaço ocupado no seu HD e, ainda, manipular ficheiros, como no Explorador do Windows.



Parecido com o Explorador do Windows, Power Desk é um programa prático e traz uma dezena de comandos úteis para facilitar a manipulação de ficheiros — desde um compactador até a um conversor de imagens. Um recurso muito útil é o Size Manager, que permite criar gráficos da distribuição de espaço no seu disco rígido. Assim, pode ficar a saber quais os programas que estão a ocupar mais espaço. Aprenda, agora, a usar esse recurso do programa.

Instalação

Instale o programa. No primeiro ecrã, clique em *Avançar* e, depois, em *I Accept*. Nos dois próximos ecrãs, dê *Avançar* e, no fim, escolha *Concluir*. Será criado um ícone para o *Power Desk*, acima do item *Programas*, no botão *Iniciar*. O interface do *Power Desk* é muito parecido com o do *Explorador* do Windows. No lado

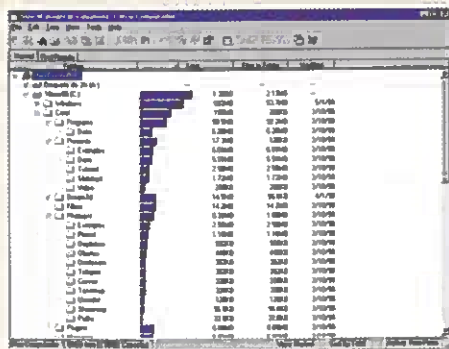
esquerdo, aparece a estrutura dos directórios, e no direito, a lista com os ficheiros do directório seleccionado.

Quando se clica com o botão direito do rato sobre um ficheiro ou pasta, aparece o mesmo menu de comandos do *Explorador*. Portanto, para copiar, mover ou apagar ficheiros, deve utilizar os mesmos itens do menu.

TAMANHO DO DISCO

Para utilizar o *Size Manager* e saber o espaço que cada directório está a ocupar, siga estes passos:

- 1 — Clique no ícone *Size Manager* (está na terceira barra de ferramentas).
- 2 — Irá aparecer uma nova janela. Espere alguns instantes, até que o programa analise o disco e crie o gráfico.
- 3 — Agora, basta clicar na *drive* correspondente, para ver as diversas pastas e saber o espaço que cada uma ocupa. Assim, pode descobrir algum programa indesejável, que esteja a ocupar muito espaço no disco, e apagá-lo através do próprio *Power Desk*.



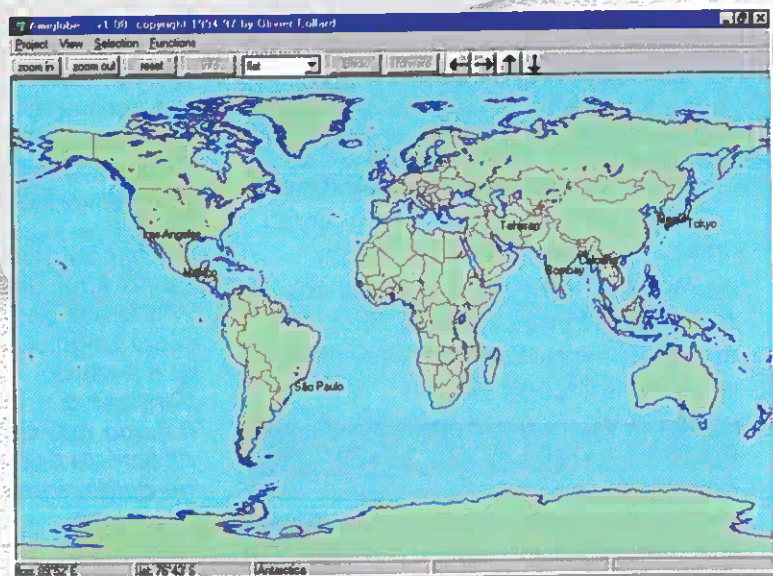
Com comandos simples, o Power Desk é semelhante ao Explorador do Windows. Um recurso útil é o que permite verificar o espaço que cada directório ocupa no disco rígido.

FICHA TÉCNICA

Programa
Power Desk
Sistema Mínimo
Windows 95
486 DX2 com 8 MB de memória RAM
Produtor
Mijenix Corporation
3030 Sterling Circle
Boulder, CO 80301
USA
Telefone
(001 303) 245 80 00
Fax:
(001 303) 245 81 11
E-mail:
sales@mijenix.com
Valor do registo
Cerca de 6 800\$00
Limitação
30 dias de uso a partir da instalação

O mundo nas

Completo e sem limitação, Amiglobe é um atlas mundial, que traz vários dados de todos os países. Até dá para ouvir os hinos nacionais...



Basta seleccionar o país desejado, no mapa, e, depois, clicar no botão info, para ter acesso às várias informações: dados geográficos, forma de governo, história, entre outros itens.

A miglobe é um atlas mundial electrónico, que traz dezenas de informações sobre os países do Mundo. São dados geográficos e climáticos, forma de governo, população, economia, entre outros. Até dá para ouvir o hino da maioria dos países e, também, criar tabelas de comparação para, por exemplo, saber quais são os maiores e os menores países do Mundo em área. Está tudo em inglês, mas não terá dificuldades em compreender as informações.

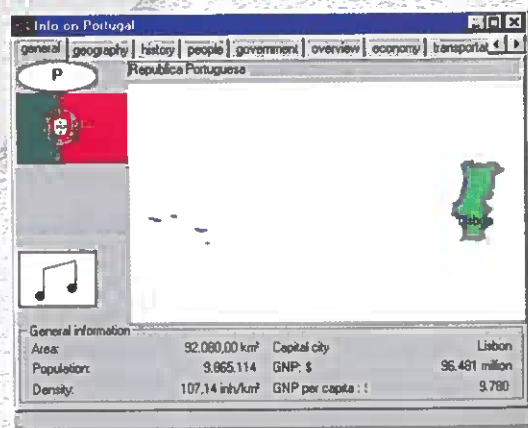
Como usar

O programa corre directamente do CD-ROM e a utilização é muito simples. Logo que se abre o Amiglobe, aparece um mapa-mundi, que pode ser visto de duas formas: plana e esférica. Para

seleccionar um dos modos, basta clicar no campo, ao lado do botão *back*, no topo do ecrã. As três primeiras opções, *flat*, *lambert* e *mercator*, mostram o mapa de forma plana, e a *spherical* mostra o mapa em formato esférico.

Os comandos estão todos na barra de menu. Por exemplo, se quiser ampliar ou reduzir o mapa, basta clicar nos botões *zoom in* (clique no botão e, depois, seleccione a área que quer ver) e *zoom out*, respectivamente. E, para ter acesso às informações de qualquer país, basta seleccioná-lo no mapa e, a seguir, clicar no botão *info*. Será aberta uma nova janela. Veja o que cada aba da janela *info* representa:

General – as principais informações sobre o país seleccionado: a bandeira, área ocupada, população, nome da capital e outros. Em alguns países, é possível ouvir o hino nacional, clicando na nota musical que aparece abaixo da bandeira.



suas mãos

Geography – nesta aba, podem ser acedidos dados essencialmente geográficos. Há de tudo, desde os países que fazem fronteira até ao clima predominante. Em alguns países, são mostradas curiosidades, como a área destinada à pesca, por exemplo.

History – pequeno resumo sobre a história do país.

People – dados sobre a população do país. São informações que vão desde a esperança de vida até à mortalidade infantil. Traz ainda algumas curiosidades, como a religião predominante e as divisões étnicas.

Government – informações sobre a forma de governo do país. Dados como o nome do Presidente, partidos políticos, divisão administrativa do território e até a data e o motivo do principal feriado nacional, fazem parte desta aba.

Overview – neste item, aparece um resumo sobre a actual situação do país.

Economy – informações sobre a economia do país. Há de tudo: produtos agrícolas, índice de inflação, divisão da força de trabalho, taxa de desemprego, produção industrial e muito mais. Até existem dados sobre a produção de droga no país.

Transportation – dados sobre os transportes do país. Traz o número de estradas, aeroportos e principais portos. Algumas curiosidades, como o número de canais de TV, também fazem parte deste item.

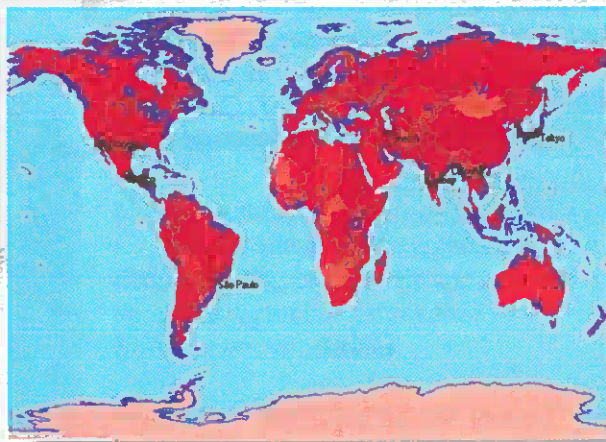
Military – informações a respeito da formação militar de cada país. Número de homens, idade militar, despesas...

Tabelas de comparação

Amiglobe traz, ainda, um recurso muito interessante, que permite aceder a tabelas de qualificação dos países para diversos itens. Ou seja, é possível, por exemplo, saber quais são os dez países com mais ou menos população. Para isso, faça assim:

1 Clique no menu *Functions* e selecione a opção *Data Comparison*.

2 Na janela que aparece, clique na seta que está ao lado do campo *Data*. Irá aparecer uma lista com todas as comparações possíveis. Selecione, por exemplo, *population* (população).



3 A tabela com a classificação dos países irá aparecer. Clicando no botão *Compare on Map*, o mapa-mundi será mostrado em tons de vermelho, indicando os países mais populosos (vermelho forte) e os países menos populosos, num tom mais fraco.

Também pode fazer tabelas comparativas. Por exemplo, baseadas nos países mais ou menos populosos, entre outros dados. O resultado aparece no mapa, em tons de vermelho.

FICHA TÉCNICA

Programa
Amiglobe

Sistema Mínimo
Sistema mínimo
Windows 95
486 DX2 com 8 MB
de memória RAM

Produtor
Olivier Collard

Limitação:
Programa completo,
sem limitações.

Crie a sua b

Central DataBase permite criar e usar bases de dados personalizadas na sua empresa ou escritório.

Pode parecer difícil, mas seguindo o passo a passo da reportagem, vai conseguir criar, facilmente, uma base de dados. E só tem trabalho a primeira vez.

Construa uma base de dados personalizada para a sua empresa, consultório médico ou escritório. Isso é fácil, se usar o Central DataBase, um programa em português (léxico brasileiro), prático e intuitivo, para criar bases de dados rapidamente. Não é preciso saber nenhum comando complicado. Porém, apesar de fácil, o procedimento para a criação da base de dados tem alguns pormenores que devem ser seguidos.

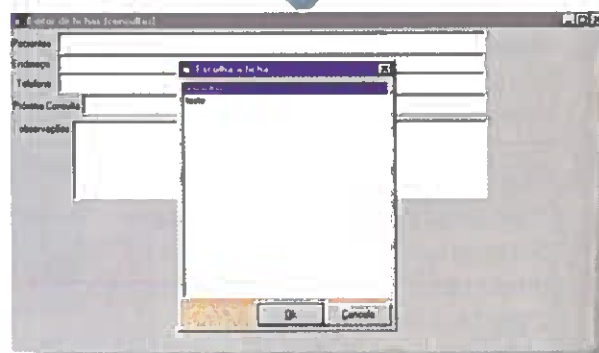
Use o passo a passo da reportagem juntamente com o CD-ROM. Caso contrário, o programa vai parecer aborrecido e difícil de usar.

Central DataBase está completo e pode experimentá-lo durante 15 dias contados a partir da data de instalação.

Criar

Depois de instalado, abra o *Central DataBase*. No primeiro ecrã que aparece, clique em *Continuar*. Para perceber como o programa funciona, vamos criar uma base de dados de exemplo, criando um controlo de pacientes para um consultório médico. Mas, pode criar uma base de dados para qualquer coisa. Siga estes passos:

1 Vá ao menu *Arquivo* e seleccione *Editor de Fichas*. Aparecerão duas barras de ferramentas no ecrã: uma na parte lateral e outra no topo do ecrã. No meio do ecrã, aparecerá uma janela na qual vai criar a sua ficha de registo.



ase de dados

2 O primeiro passo é criar os campos da ficha. Para isso, clique no ícone com a letra A, na barra à esquerda. Será aberta uma caixa de diálogo. No item *Texto*, digite um nome para o campo. No nosso exemplo, colocamos *Paciente*. A seguir, dê *OK*.

3 Uma espécie de botão aparecerá na janela da ficha. Com o rato, pode aumentar o tamanho desse botão. Basta clicar na ponta e arrastar. O rótulo (nome) do campo está criado. Agora, vamos criar o campo de texto (no qual deve escrever as informações). Clique no ícone *Campo*, abaixo da letra A.

4 Será aberta outra janela, na qual será preciso fazer algumas configurações. No campo *Nome do item de ficha*, escreva o mesmo nome que deu ao rótulo (no nosso caso, *Paciente*).

Em *Tamanho*, determine a quantidade máxima de letras que o campo poderá ter (o padrão é 25). Depois, dê *OK*.

5 Aparecerá um campo em branco na janela. Clique com o rato no meio dele e arraste-o para o lado do rótulo.



Crie, agora, os outros campos, como endereço, telefone, próxima consulta, observações... Para isso, basta seguir o mesmo procedimento mostrado nos passos 2, 3, 4. Mas, não se esqueça de ir mudando os nomes dos campos.

6 Antes de começar a preencher a base de dados, deve relacionar quais os campos que devem ser usados para a pesquisa de informações. Para isso, no menu *Ficha*, clique em *Propriedades*. Em *Campo de pesquisa*, selecione o campo da sua base de dados que quer usar para pesquisar informações. No exemplo, escolhemos *Paciente*. Depois, dê *OK*.



7 Vá novamente a *Ficha* e clique em *Gravar*. Dê um nome à sua base de dados e clique em *OK*. Pronto, agora é só fechar a janela e escrever as informações solicitadas.



Peenchimento e consulta

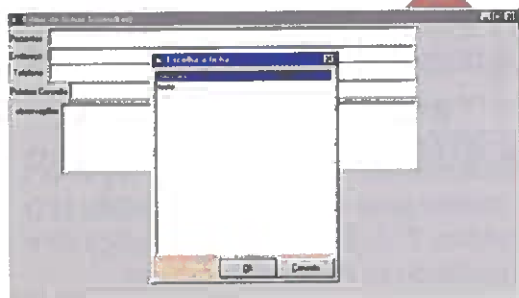
Com a estrutura da base de dados pronta, basta escrever as informações. Faça assim:

1 No menu *Arquivo*, selecione *Incluir* ou *Alterar informações* na



Primeiro, é preciso criar os campos da sua base de dados. Depois, é só guardar e começar a preenchê-los com as informações.

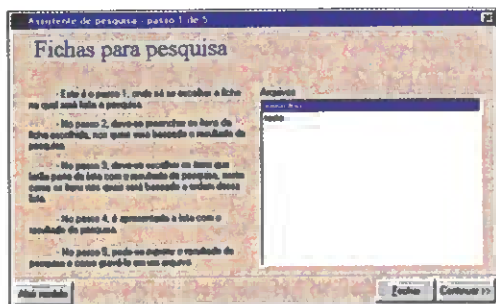
ficha. Na janela que aparece, escolha a ficha criada e clique em **OK**.



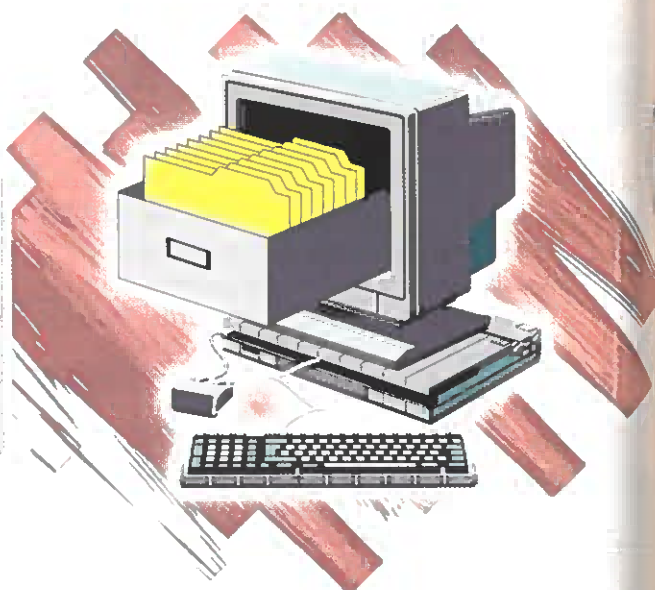
2 Preencha os campos com as informações solicitadas (de acordo com o que solicitou na ficha). Quando acabar, clique no menu *Ficha* e, a seguir, em *Gravar Registro*. A ficha será gravada e, automaticamente, aparecerá uma nova. Vá completando as fichas, até registrar todos os nomes que desejar.



3 Depois de estar tudo registrado, para facilitar a pesquisa, vá a *Arquivo* e selecione *Assistente de Pesquisa*.

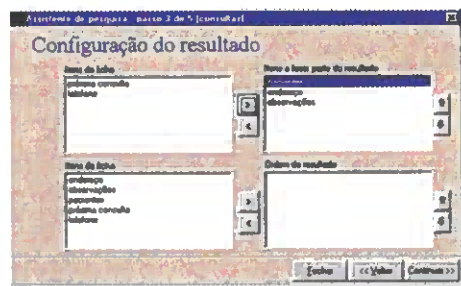


4 Selecione a sua base de dados e clique em *Continuar*. Se quiser pesquisar algum dado específico, escreva a informação desejada no campo que selecionou para a pesquisa. Por exemplo, para localizar um paciente, escreva o nome dele no campo



correspondente. Se quiser ver a lista de todos os pacientes, não escreva nada. Depois, clique em *Continuar*.

5 Na área *Itens da ficha*, selecione os campos que devem aparecer na pesquisa, e clique no botão que tem uma seta a apontar para a direita. Clique em *Continuar* e a lista com as fichas registradas irá aparecer.



6 Para ver ou alterar uma ficha, basta clicar duas vezes sobre ela, na lista. Se quiser imprimir a lista, dê *Continuar* e, a seguir, clique em *Imprimir*. Na próxima janela, escolha *Imprimir* e a lista será impressa.



Depois de estar tudo preenchido, pode usar o item **Assistente de pesquisa**, para localizar mais facilmente qualquer dado que queira consultar.

FICHA TÉCNICA

Programa
Central Database

Sistema Mínimo
Windows 95
486 DX-2 com 8 MB de memória RAM

Produtor
Central de Informática

Telefone
Telefone (00 55 32)
217 24 90

Valor do registro
Cerca de 6 630\$00

Limitação:
15 dias após a instalação

Imagens com Efeitos

Com o Photo Suite, pode colocar efeitos especiais nas suas fotos e até transformá-las em Screen Savers.

Photo Suite é um editor de imagens com vários recursos interessantes. Com ele, vai poder deixar as suas imagens com aparência de pinturas a óleo, cartoons, figuras para pintar, entre outras possibilidades. Um recurso muito interessante é o que permite transformar qualquer imagem em Screen Saver (protector de ecrã).

Fácil de usar, com o programa pode, ainda, criar um álbum com as fotos e também um slideshow. É possível, também, criar posters, diversos cartões e calendários. Mas, como esta é uma versão de demonstração, os textos de exemplo não podem ser modificados. Mesmo assim, é divertido colocar as imagens e fazer montagens divertidas. O programa permite guardar e imprimir o seu trabalho e pode experimentá-lo durante 30 dias contados a partir da data de instalação.

A utilização

Depois de instalado (será criado um grupo no botão *Iniciar*), abra o *Photo Suite*. Dê *OK* na primeira janela que



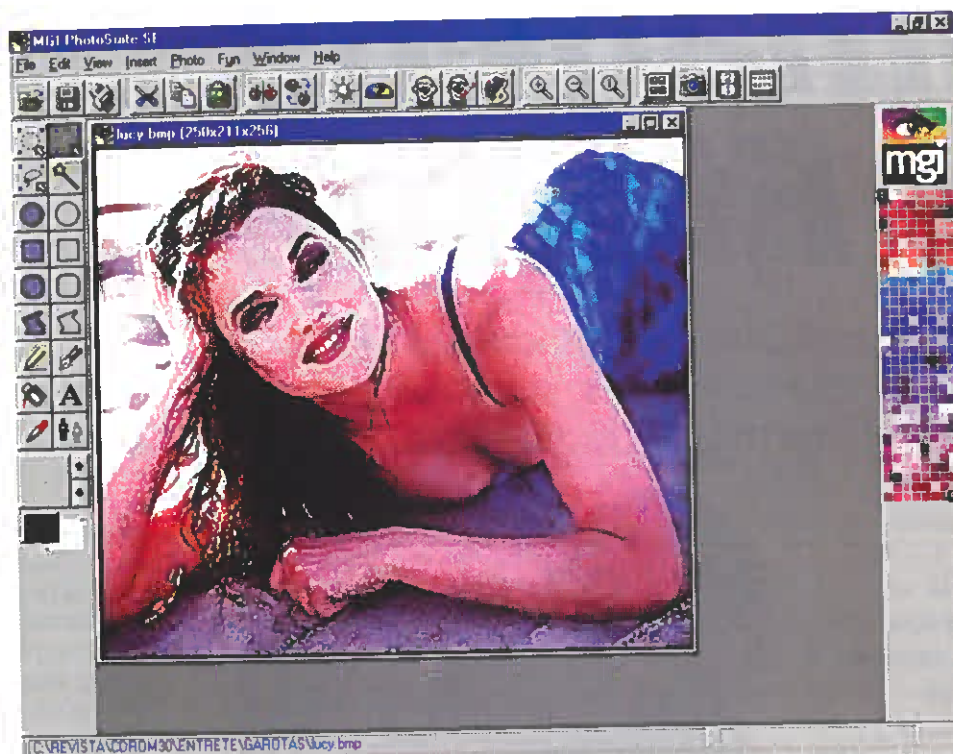
O programa permite transformar qualquer imagem numa pintura a óleo, figura para colorir, cartoon (foto ao lado), e, ainda, usar os modelos prontos, para criar figuras divertidas.

contém a mensagem do fabricante a informar o número de dias que ainda restam para usar o computador. Vai aparecer o ecrã *Active Guides*, com as opções do programa. Esta é uma amostra do *Photo Suite*, por isso, nos

itens que permitem criar calendários, posters e outros tipos de cartões (os cinco da parte inferior do ecrã), não é possível mudar os textos, em inglês, que já vêm de exemplo.

Mesmo assim, pode editar e colocar efeitos especiais nas imagens que quiser. E, ainda, criar um *Screen Saver* personalizado com a sua foto.





Tratar as imagens

Para começar a mexer no programa, faça assim:

- 1 Clique na opção *Edit* ou *Enhance Photos*, no ecrã *Active Guide*. Será aberta uma janela, para escolher a foto que vai usar.

Basta abrir uma imagem e escolher um efeito, na barra de ferramentas. A paleta de cores, por exemplo, transforma a imagem numa pintura a óleo.



- 2 Agora, clique em *Select from Disk* ou *Floppy* e localize o ficheiro da imagem (ele pode estar em disquete, CD-ROM ou no seu HD). Depois, clique em *OK*.

- 3 Será aberto um ecrã, parecido com o do *Paint* do Win 95, e a imagem escolhida vai aparecer.

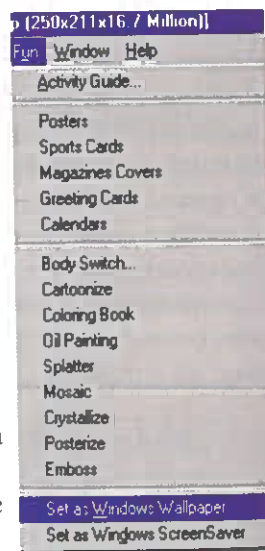
- 4 Use os comandos da barra de ferramentas, no topo do ecrã, para fazer as alterações que quiser na foto. Por exemplo, os botões com desenhos de morango invertem a posição da foto. Os que têm uma cara engraçada são usados para transformar a imagem em cartoon ou em figura para colorir. E, clicando no ícone da paleta de cores (ao lado das

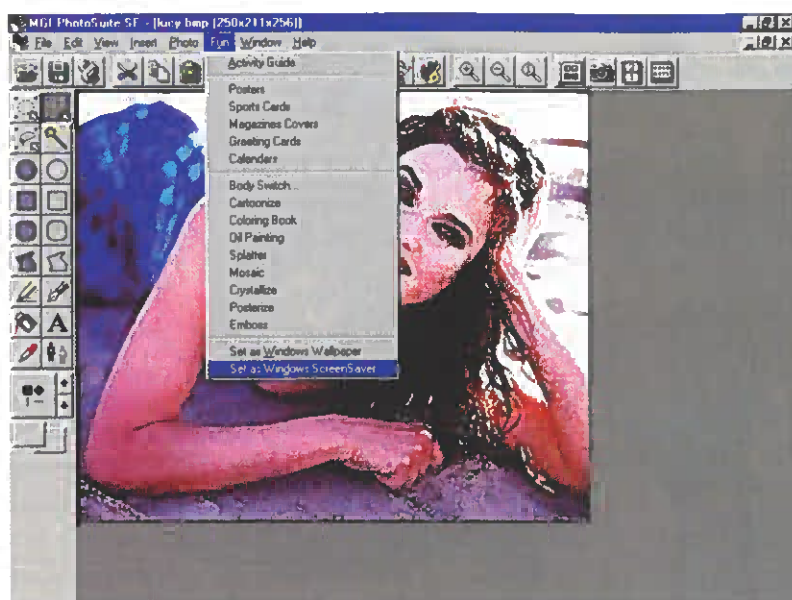
caras), a imagem transforma-se numa pintura a óleo.

- 5 Explore o programa à vontade, experimentando os diversos efeitos especiais que podem ser usados. Caso não goste do resultado de algum deles, basta clicar na opção *Undo*, no menu *View*, no topo do ecrã.

É possível, também, aceder a todos os efeitos a partir dos menus *Photo* e *Fun*. Basta abrir um ou outro e, depois, seleccionar o efeito que quer utilizar.

- 6 Quando estiver satisfeito com o resultado, grave o seu trabalho. Basta ir a *File*, clicar em *Save as...* e dar-lhe um nome.





O seu Screen Saver

Criar um *Screen Saver* (protector de ecrã) ou mesmo transformar a imagem em papel de parede é muito simples. Depois de acabar o seu trabalho, vá até ao menu *Fun* e seleccione a opção *Set as Windows Screen Saver*, para transformar a imagem num protector de ecrã (será preciso reiniciar o *Windows*, para que o seu protector de ecrã personalizado seja activado), ou então, clique em *Set as Windows Wallpaper* e use a foto como papel de parede no *Windows*.

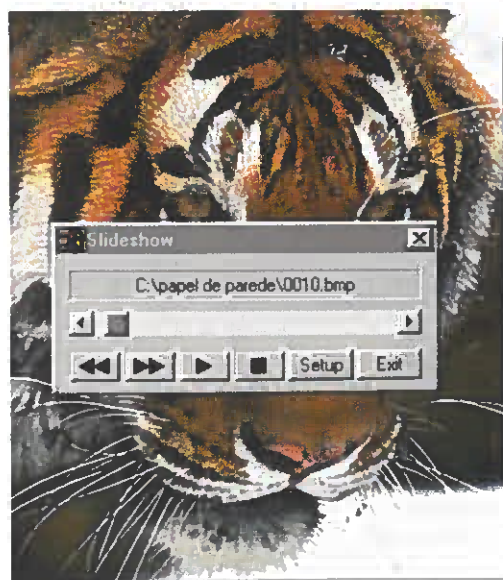
Álbum e SlideShow

É muito fácil criar um álbum com as imagens que quiser. Basta clicar em *View a Photo Album*, no menu *Active Guide*. Será aberta uma janela com um logotipo do fabricante. Para inserir as suas fotos, clique no primeiro ícone da barra de ferramentas e, na janela que aparece, localize a imagem



e, depois, clique em *Abrir*. Pronto, ela já estará no álbum. Faça isso com todas as fotos que quer inserir (elas serão colocadas uma ao lado da outra). Quando estiver satisfeito, basta fechar o álbum (clique no X, no canto do ecrã). Aparecerá uma janela a perguntar se quer guardar o seu trabalho.

Clique em *Save*. Na próxima vez que seleccionar uma foto para a editar, o álbum será aberto, para que escolha uma das imagens. Basta dar dois cliques sobre ela, para a abrir. Depois do álbum estar criado, é possível ver um *SlideShow* de todas as fotos. Para isso, basta ir até ao menu *View* e clicar em *Run SlideShow*. Aparece a primeira foto e uma janela de comandos (parecidos com os de um videogravador). Clique na seta para a direita e as fotos começarão a ser mostradas. Quando quiser parar, clique em *Exit*.



Criar o protector de ecrã personalizado é simples. Abra a imagem, vá até ao menu *Fun* e clique em *Set as Windows Screen Saver*. Depois, reinicie o seu *Windows* e ele será activado.

FICHA TÉCNICA

Programa
Photo Suite

Sistema Mínimo
Windows 95
Pentium com 8 MB de memória RAM
Produtor
MGI Software Corp.
40 West Wilmot Street, Richmond Hill, Ontario, L4B 1H8, Canada

Telefone
001 (905) 764-7000
<http://www.mgisoft.com>

Preço sugerido
Não informado
Limitação
30 dias a partir da instalação

Alarme musical

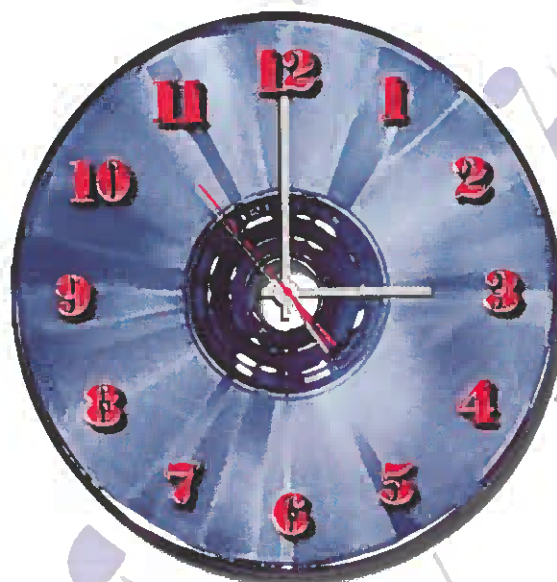
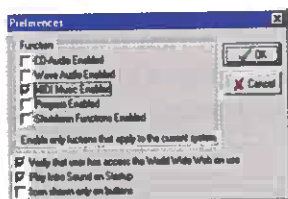
Timer Ticker toca música em horários programados, para o lembrar dos seus compromissos.

Um alarme diferente. Ao invés daqueles sons, muitas vezes irritantes, dos alarmes normais, com *Time Ticker*, pode executar músicas ou um CD em horários determinados, para não se esquecer dos seus compromissos. O programa é *freeware* (pode usá-lo sempre que quiser), muito prático e divertido.

Instale-o no seu computador (basta ir clicando em *Next* e *Yes*). No fim, clique em *Finish*. Será criado um ícone no botão *Iniciar*, para que possa executar o programa. Como exemplo, vamos usar uma das bandas sonoras que estão no CD-ROM. Acompanhe:

1 Primeiro, copie para o disco rígido a música que quer tocar. Se não o souber fazer, veja as indicações na revista.

2 Abra o *Timer Ticker*. No primeiro ecrã, active a opção *MIDI Music Enabled* e dê OK.



3 Agora, clique em *Function* e vá a *MIDI Music*.

Clique no ícone *Open*, entre no directório

C:\revista\cdrom20\lazer\moviemid e seleccione o ficheiro da música que copiou.



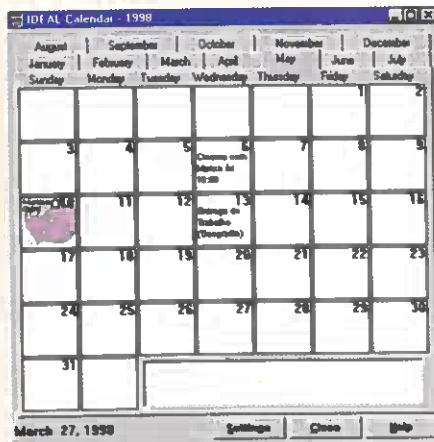
4 Clique em *Abrir*. Agora, vá a *Set* e, no campo *Wake*, coloque a hora a que quer ouvir a música. Pronto, agora, é só minimizar o *Timer Ticker* e esperar até que a música seja executada.

Calendário electrónico

Sempre que entrar no Windows, Calendar lembra-o das datas importantes.

Com o programa *Calendar*, pode agendar os seus compromissos e datas importantes, evitando esquecer-se deles. O programa lembra-o, automaticamente, dos compromissos, sempre que abrir o *Windows*.

Clique em *Instalar o programa* e vá dando *Next*, nos ecrãs que aparecem. Depois, clique em *Finish* (o grupo *IDEAL Calendar* será criado no botão *Iniciar*).



A utilização é simples. Escolha o mês, a partir das abas, e, depois, para agendar o compromisso, clique no dia desejado.

Aparece a janela de configuração. Em *Message to Display*, escreva o compromisso a ser lembrado (reunião, aniversários, consultas...). Clique em *Save* e os avisos serão gravados. No dia marcado, quando ligar o computador, as mensagens serão mostradas, recordando-lhe os compromissos. Escreva quantos avisos quiser e, depois, clique em *Close*. É o próprio *IDEAL Calendar* que se encarrega de controlar a execução quando se inicia o *Windows*.

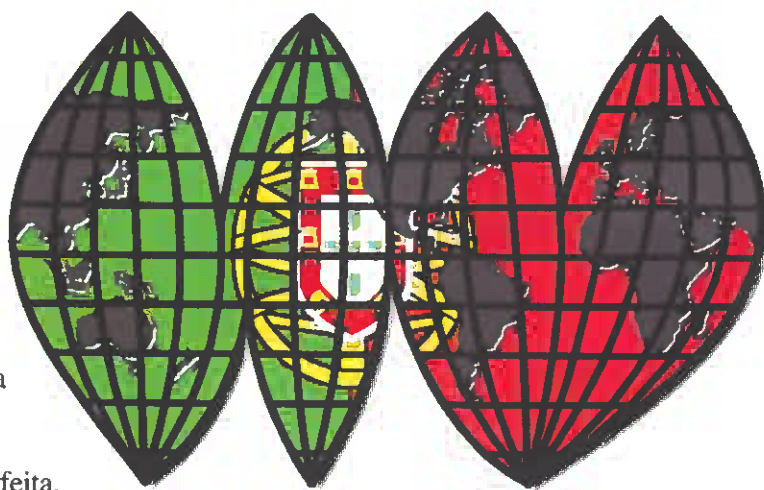
Como registar
Produtor:
 IDEAL Calendar
 652 Thad Dr.
 Irving, Texas
 75061 - USA
Valor do registo:
 Cerca de 2 800\$00
Limitação
 Nenhuma. Produto
 Shareware

Navegue em português

Com o programa ART, pode traduzir qualquer texto, de inglês para português, enquanto estiver a navegar na Internet.

Art é um programa que traduz páginas da Internet. Muito fácil de usar, funciona juntamente com o seu navegador (Internet Explorer ou Netscape). A tradução não é perfeita, pois apresenta alguns erros de concordância, mas ajuda a perceber muita coisa.

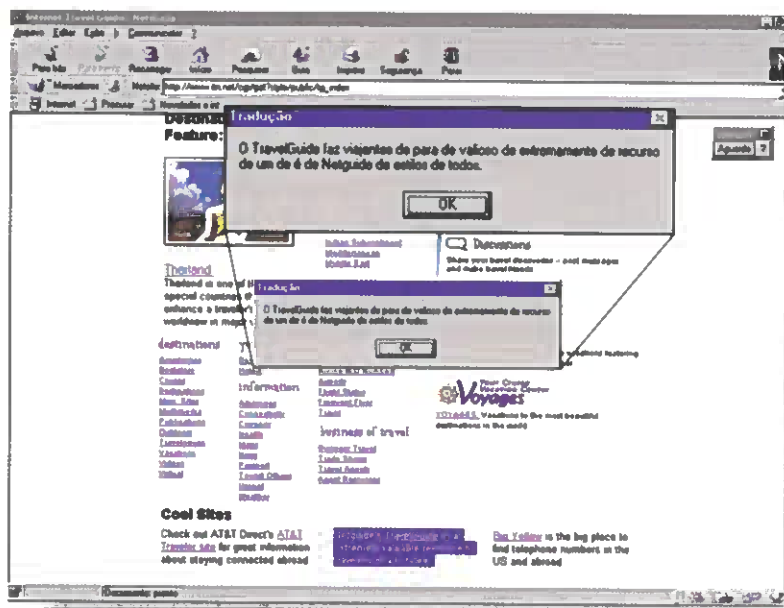
A instalação do programa é simples: clique em Setup, no primeiro ecrã, e, depois, em OK. Na



janela que aparece, clique no botão que tem o desenho de um computador. No fim, clique em OK. Será criado um ícone no botão Iniciar.

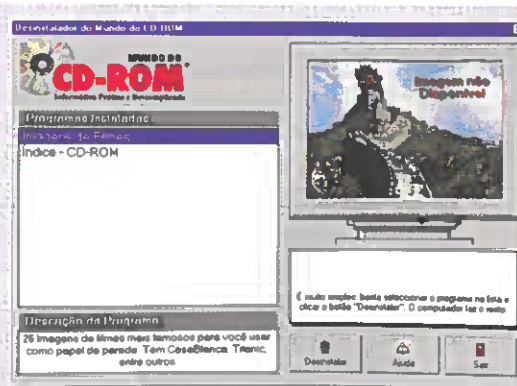
Para usar o tradutor, ligue-se à Internet, através do Dial-up e, a seguir, abra o seu navegador. Depois, vá a Iniciar, seleccione Programas e clique no grupo ART Openlink.

Aparecerá uma janela. Clique em OK e o programa ficará reduzido a um pequeno botão, denominado Traduz, que aparece no canto do ecrã. Volte ao navegador e entre na página que quer traduzir. Com o rato, seleccione o texto desejado e carregue em Ctrl+C. Clique no botão Traduz e pronto. O texto será traduzido e mostrado numa outra janela. Não se esqueça que o programa só funciona quando se está ligado à Internet. Por isso, não é possível traduzir off-line.



Desinstalador

É um programa fácil de usar e permite apagar todos os ficheiros copiados para o seu PC a partir do CD-ROM da revista. Está todo em português e a utilização é muito simples. No entanto, os programas ou jogos que têm instalador próprio, não podem ser vistos ou apagados por este utilitário.





Conversor de imagens

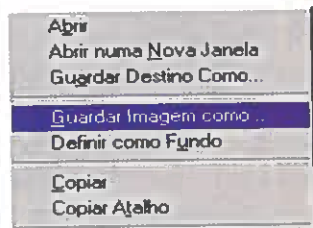
Transforme imagens da Internet em papel de parede do seu computador.

PrintKey é um conversor de imagens que permite, por exemplo, capturar imagens da Internet, normalmente nos formatos GIF ou JPEG, e transformá-las rapidamente em papel de parede (formato BMP). O programa corre directamente do CD-ROM e, apesar de estar em inglês, é fácil de usar. Faça assim, para aprender a transformar em papel de parede uma imagem retirada da Internet:

1 Execute o *PrintKey*, saia do CD-ROM e, a seguir, ligue-se à Internet, utilizando o *Dial-Up*, por exemplo.

2 Abra o seu navegador (*Internet Explorer* ou *Netscape*) e entre no endereço onde está a imagem que quer usar como papel de parede. Como exemplo, vamos usar a página do filme *Deep Impact* (<http://www.deep-impact.com>).

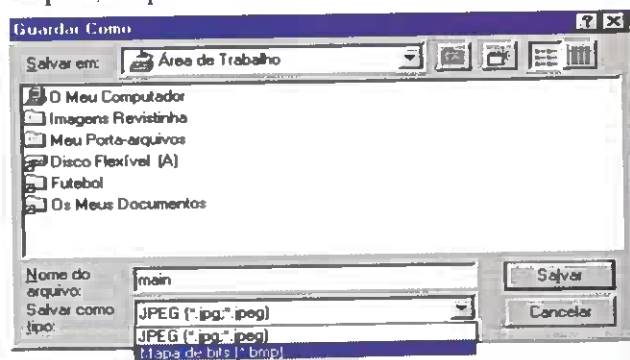
3 Espere que a imagem seja carregada e clique, com o botão direito do rato, sobre ela. Aparecerá um menu. Escolha a opção *Guardar imagem como* (ou *Save image as*). Vamos usar a imagem do asteróide a colidir com a Terra.



4 Guarde a imagem. Agora, para abrir o *PrintKey*, clique com o botão direito do rato sobre

o ícone que está ao lado do relógio e seleccione *Open*.

5 Na janela que aparece, clique no menu *Image* e, depois, em *Load*. Localize a imagem que guardou e clique em *Abrir*. Agora, basta fazer a conversão do ficheiro para o formato suportado pelo papel de parede. Volte ao menu *Image* e seleccione *Save*. Dê um nome ao ficheiro e, no campo *Guardar como tipo*, escolha *Bitmaps*. Depois, clique em *Guardar*.



6 Pronto, agora, para colocar a imagem como papel de parede no ecrã do Windows, basta seguir o procedimento normal.

O seu futuro nos números

Com o Numerologia, pode ver uma análise da sua personalidade a partir do seu nome e data de nascimento.



Totalmente em português (léxico brasileiro), basta indicar o seu nome e data de nascimento e o programa encarrega-se de criar uma análise numerológica da sua personalidade.

A numerologia é uma ciência esotérica que permite conhecer vários aspectos da sua personalidade, através dos números. É uma opção cada vez mais usada por aqueles que acreditam em esoterismo. E, inclusive, pelos que não acreditam. Com o programa Numerologia, todo em português (léxico brasileiro), terá oportunidade de verificar uma análise numerológica a partir do seu nome e data de nascimento.

Utilização

Depois de instalado (será criado um ícone no botão *Iniciar*), abra o programa. Na primeira janela, clique em *Prosseguir* e, depois, em *Não*. Irá aparecer o ecrã principal. É a partir do menu, no topo do ecrã, que se tem acesso aos recursos disponíveis no programa. Por exemplo, se clicar no primeiro ícone (um caderno), poderá criar uma análise numerológica completa. O ícone, parecido com uma folha de caderno, mostra uma análise parcial. Já o terceiro botão cria uma análise semanal.

Como criar uma análise

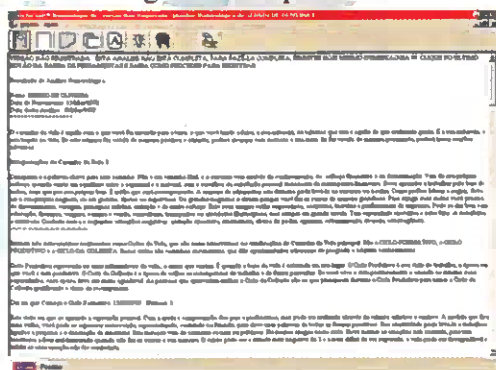
É muito simples. Basta clicar num dos botões (análise



completa, parcial ou semanal) da barra que está no topo do ecrã. Será aberta uma janela, para que possa escrever o nome e a data de nascimento e, assim, criar a análise numerológica.

No campo *Nome*, escreva o nome completo, sem acentos nem cedilhas (ç). E, em data de *Nascimento*, indique, também, a data de nascimento completa (o ano deve ter quatro dígitos).

Depois, é só clicar na mão que aponta para a direita e esperar. Dentro de alguns segundos, a análise referente ao nome digitado vai aparecer no ecrã.



Nesta versão, alguns itens não estão disponíveis na análise. Mesmo assim, dá para ficar com uma boa ideia sobre a sua personalidade.

Se quiser imprimir as informações, seleccione o texto todo, depois, tecle *Ctrl+C*, abra o *Word* e carregue em *Ctrl+V*. Agora, é só imprimir normalmente.

FICHA TÉCNICA

Programa
Numerologia

Sistema Mínimo
Windows 3.x ou superior
486 DX 2
com 8 MB de memória RAM

Produtor
Renato Ucha
Rua Fernando de Trejo, 550
São Paulo - SP
CEP 04658-210
Telefone: (00 55 11)
802 51 99
E-Mail:
uchasoft@uol.com.br

Preço sugerido
Cerca de 3 800\$00

Limitação:
Alguns itens não estão disponíveis.

Sons dança

Com o Mixman, é possível fazer misturas e criar sons dançantes no seu PC. Você vai sentir-se um verdadeiro DJ!

Com vários recursos, pode criar sons dançantes. É muito fácil. Nem sequer precisa de saber música. Basta escolher os ritmos e o Mixman faz o resto.

A animação já está garantida. Mixman é um programa com diversos recursos, que permitem criar sons dançantes no computador. Basta misturar os vários ritmos que vêm como exemplo no programa e sentir-se-á um verdadeiro DJ (Disk Jockey).

O interface é moderno, fácil de usar e, mesmo que não perceba nada de música, irá, certamente, criar os seus próprios sons dançantes.

Quem não quiser aprender a criar música, pode ouvir apenas o exemplo que acompanha o programa.

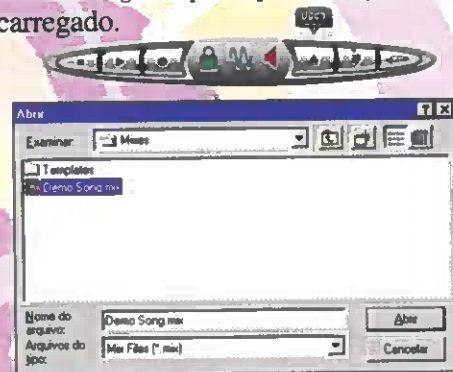
Instalação

Depois de instalado, abra o programa, clicando no ícone do MixaMan, criado no botão *Iniciar*. Atenção: é preciso que o seu computador esteja configurado para 256 cores. Para verificar, vá a *Definições*, no menu *Iniciar*, e clique em *Painel de Controlo*. Depois, vá a *Monitor* e clique em *Definições*. Veja se o item *Cores* está em 256.

O controlo é seu

Apesar de não ser um programa profissional, Mixman tem muitos recursos que pode usar. Por isso, antes de começar a criar os seus próprios sons, dê uma vista de olhos no exemplo que acompanha o programa. Faça assim:

1 Abra o programa. No primeiro ecrã que aparece, clique no botão *Open* (na parte inferior do ecrã). Surgirá uma janela. Clique duas vezes no ficheiro *Demo Song* e espere que ele seja carregado.



2 Os controlos são parecidos com os de um CD Player. Para ouvir a música, clique em *Play Mix* e ela será reproduzida.



3 O ecrã do programa mostra duas bandejas com discos. No centro dos discos aparecem letras ligadas a bolas. Essas letras são o

controlo da mistura. Por isso, quando a música estiver a tocar, pode carregar nas teclas das letras (no teclado), para reproduzir sons previamente escolhidos.

ntes no PC

4 Repare que as bolas ficam verdes ou amarelas. Se carregar na tecla correspondente a uma bola, ela ficará amarela. Caso clique com o rato sobre uma delas, acenderá uma luz verde e o som será executado repetidamente.

Criar o seu próprio som

Depois de familiarizar-se com os controlos do programa, siga os passos abaixo, para criar a sua própria música:

1 Pare a música, clicando em *Stop Mix*. A seguir, clique em *Back*. No ecrã que aparece, clique no desenho *Mixing Studio*, no lado esquerdo do ecrã, e, depois, no botão *New*.

2 Agora, deve definir o som de cada bola do disco. Perceba que no lugar das bolas aparecem pequenas cruzeiras a indicar que nenhum som lhe está associado. Para escolher um som, clique numa cruz e, a seguir, vá a *Load Track*.

3 Na janela que aparece, escolha um dos vários ritmos e atribua-o a essa bola. Por exemplo, se der dois cliques em *Funk*, aparecerão quatro ficheiros sonoros. Se os quiser ouvir, clique em *Preview*. Escolha aquele de que mais gosta e clique em *Load*.



4 Repita os passos acima mencionados até completar a quantidade de teclas que considerar necessárias para criar o som.

5 Depois, para gravar a música, clique em *Record a Mix*. Use as teclas para accionar rapidamente os sons ou, então, clique com o rato nas bolas, para fazer a reprodução contínua.

6 Quando estiver satisfeito com o trabalho, clique em *Stop Mix* e, a seguir, em *Play Mix*, para ouvir o resultado. Nesta versão do programa, não é possível guardar o ficheiro com a música. Para sair de *Mixman*, clique em *Back* e, depois, em *Quit*.

FICHA TÉCNICA

Programa
Mixman

Sistema Mínimo
Widows 95 486 DX
com 8 MB de
memória RAM

Produtor
Mixman Technologies
Telefone:
(001 415) 403 13 85
Preço sugerido
Cerca de 9 500\$00

Limitação:
Não permite guardar
as suas misturas

Mundial 98



O programa traz, ainda, fotos dos estádios e das selecções. Até existe uma opção na qual se pode registar os nomes dos jogadores e os seleccionadores de cada equipa.

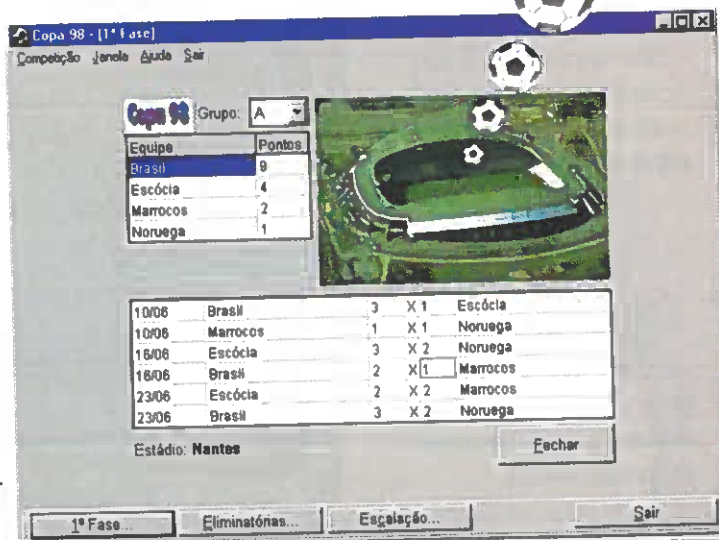
Sem limitações e todo em português, Copa 98 é uma tabela completa, com todas as partidas do Campeonato do Mundo de França.

A contagem decrescente para o Mundial de França já começou. O pontapé de saída será dado a 10 de Junho, data em que o maior evento desportivo do Mundo terá início. O primeiro jogo será entre o Brasil e a Escócia. A partir daí, decorrerão dezenas de jogos, até que seja apurado o nome do campeão.

Para que possa acompanhar os resultados e ver as hipóteses da sua selecção favorita, a Editora Europa Multimedia produziu e colocou no CD-ROM o programa Copa 98, uma tabela electrónica completa com os jogos da primeira fase já registados. Basta ir escrevendo os resultados e o sistema faz uma actualização automática da tabela, criando, no fim, os jogos da fase seguinte. Conheça os principais comandos:

Primeira fase

Se clicar na 1.ª fase, terá acesso a uma tabela com os respectivos jogos. Complete os campos com os resultados dos jogos. Automaticamente, a tabela que está ao lado da foto do estádio será preenchida, e as equipas serão colocadas conforme a pontuação. Para mudar de grupo, seleccione a letra desejada no campo *Grupo*.



Eliminatórias

Terminada a primeira fase, clique em *Eliminatórias*. Agora, é só preencher os resultados, pois o programa vai criar os acasalamentos dos jogos seguintes. No fim, será consagrado um campeão e o utilizador, se clicar em *Dados*, poderá ver informações sobre a equipa vencedora.

Constituição das equipas

Em *Escalação*, pode registar o nome de todos os jogadores que participaram no Mundial. Escolha a equipa do jogador que quer registar e, a seguir, escreva o nome no campo *Jogador*. Clique em *Adicionar* e o nome aparecerá na lista da direita. Faça o mesmo com o nome do seleccionador da equipa.

FICHA TÉCNICA

Programa
Copa 98

Sistema Mínimo
Windows 3.1x ou
Superior 486 DX
com 4 MB de
memória RAM

Produtor
Europa Multimedia

Telefone
(00 55 11) 816 67 67

Limitação
Nenhuma. Programa
completo

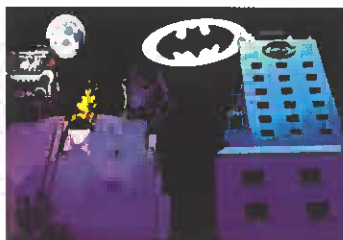
O cinema no seu PC

Colocamos, no CD-ROM, uma selecção de protectores de ecrã de filmes que fizeram sucesso. Veja como os usar.



Alien 4 - A Ressurreição

Para os fanáticos da série *Alien*. Este *Screen Saver* oficial, foi criado pelos produtores do novo filme da série, que tem Sigourney Weaver e Wynona Ryder nos papéis principais. Ele funciona tanto no *Windows 3.x* quanto no *Windows 95*. Para o instalar, basta ir dando *Next* e, no fim, clicar em *Close* (veja, na caixa, como o configurar).



Batman

Imagens dos desenhos animados *Batman* vão parecer no ecrã do PC. Funciona tanto no *Windows 3.x* quanto no *Win 95*, e a instalação é muito simples. Basta clicar em *OK*, nas janelas que aparecem, e o seu sistema já estará configurado.

Excesso de Bagagem

Mostra, no ecrã do PC, imagens do filme *Excesso de Bagagem*, com Alicia Silverstone. Funciona tanto no *Windows 3.x* quanto no *Win 95*, e, para fazer a instalação, basta clicar em *OK* (veja, na caixa, com o configurar).

Romeo & Juliet

Versão moderna do clássico *Romeu e Julieta*, com Leonardo DiCaprio, que fez sucesso no cinema. O *Screen Saver* mostra algumas cenas do filme no ecrã do seu computador. Funciona tanto no *Windows 95* quanto no *Windows 3.x*, e a instalação é muito simples.

Braveheart - A Fúria do Guerreiro

Vencedor do Oscar de melhor filme de 1995, *Braveheart - A Fúria do Guerreiro* foi realizado e produzido por Mel Gibson, que também desempenhou o papel principal do filme. No *Screen Saver*, são mostradas diversas cenas do filme. Funciona apenas no *Windows 95* e, para o usar, é preciso copiá-lo para o seu PC (veja, na caixa, como o configurar).



O Pacificador

Filme de acção, com cenas de tirar o fôlego. O protector de ecrã traz sequências do filme, como o ataque nocturno a um comboio cheio de bombas nucleares. Funciona tanto no *Windows 3.x* quanto no *Win 95*. Para o instalar, clique em *Install* e, no fim, em *OK*. O sistema será configurado de forma automática.

COMO CONFIGURAR

Windows 95

- 1 - Vá a *Iniciar* e seleccione *Painel de Controlo*. Depois, clique em *Definições* e, a seguir, no ícone *Monitor*.
- 2 - Na janela que aparece, clique na aba *Protecção de Ecrã* e, no campo *Protecção de ecrã*, seleccione o *Screen Saver* que vai querer usar. Se quiser testá-lo, clique em *Amostra* e não toque no rato. Depois, dê *OK*.

Windows 3.1

- 1 - Entre em *Principal*, a seguir, em *Painel de Controlo* e, depois, *Área de Trabalho*.
- 2 - No campo *Nome*, na *Área Protecção de Tela*, seleccione o *Screen Saver* que vai usar. Se quiser testá-lo, clique em *Teste*. No fim, dê *OK*.



Bandas sonoras

Pode ouvir, no seu PC, 24 bandas sonoras de filmes de sucesso, como Titanic e Guerra das Estrelas.



Se já viu o filme *Indiana Jones* ou outra película da série 007, certamente que ficou com a banda sonora na memória. Por isso, preparamos um pacote com 24 temas de filmes de sucesso, como *Titanic*, *Guerra das Estrelas*, *Batman*, entre outros, para que os possa usar no seu PC. As músicas estão no formato MIDI e pode ouvi-las a partir do CD-ROM. Para isso, basta seleccionar o ficheiro e clicar no botão que tem uma seta verde. Se gostar de alguma, copie-a para o seu PC (ela irá para o directório *Revista*, subdirectório *Cdrom20*, pasta *Lazer*, subpasta *moviemid*). Depois, é só usá-la como quiser.

Gasparzinho

Encontre diversos objectos escondidos numa casa cheia de fantasmas.



O seu objectivo é ajudar Gasparzinho a encontrar vários objectos camuflados dentro de uma casa assombrada. A descrição, em inglês, do

objecto a ser localizado, aparece no balão que sai de Gasparzinho. A instalação é simples e, no fim, será criado um grupo no botão *Iniciar*. Ao executá-lo, irá directamente para o ecrã principal do programa. Já deve ter percebido que o ecrã está cheio de criaturas estranhas. Se clicar na lanterna, activa o modo que permite localizar os objectos escondidos (ao todo, são seis). Tem três oportunidades para encontrar cada objecto.

Pode jogar quantas vezes quiser. Para sair do programa, tecla *ESC*.

ONDE REGISTRAR

Produtor

Trendmaster
611 N. 10th St. - Ste.
555 St. Louis - MO
63101 - USA

Internet

www.trendmaster.com

Valor do registo

Não informado

Limitação:

Apenas um ecrã.



Imagens de filmes

Pacote com 26 imagens de filmes de sucesso, inclusive, premiados, como Melhor é Impossível, Titanic e O Bom Rebelde... para usar como papel de parede.

Agora, pode ter o *Titanic* no ecrã do seu computador. É que, este mês, colocamos no CD-ROM um pacote com 26 imagens de filmes de sucesso, prontas para serem usadas como papel de parede. Há o *Pulp Fiction*, *Jurassic Park*, o *Quinto Elemento*, *Indiana Jones*, *Melhor é Impossível*, entre outros. Entre as fotos, encontra quatro imagens, em alta resolução, do filme *Titanic*.

Para ver cada imagem, clique sobre o nome do ficheiro e use a seta de direcção para baixo. Para ver a imagem em tamanho original, clique directamente sobre ela, no ecrã do CD-ROM. Se gostar de alguma, copie-a para o seu PC. No fim, aparecerá uma janela a perguntar se quer usar a imagem como papel de parede. Clique em *Sim*. A imagem seleccionada irá aparecer no ecrã do Windows.

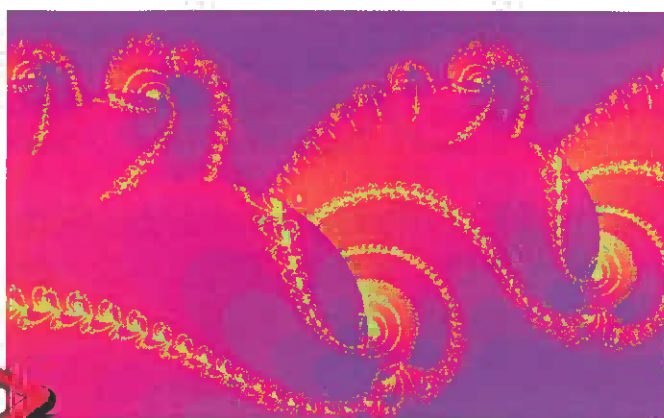
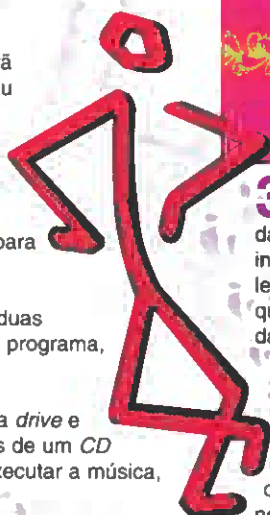
Faça o seu ecrã dançar

É um protector de ecrã diferente, que mostra uma ilustração a dançar no ecrã do PC, conforme o ritmo do CD que estiver a tocar.

Screen Dancer é um protector de ecrã diferente, que mostra um boneco (ou alguma das outras cinco ilustrações), a dançar no ecrã do seu PC, conforme o ritmo da música que estiver a tocar. Instale o programa. No fim, clique em Finish (será criado um grupo no botão Iniciar). Saia do CD-ROM e faça assim para usar o programa:

1 Abra o Screen Dancer e dê OK nas duas primeiras janelas. Aparece o ecrã do programa, com o boneco deitado.

2 Agora, coloque um CD de música na drive e use os comandos, parecidos com os de um CD Player, na parte inferior do ecrã. Para executar a música, basta clicar no botão Play.



3 O desenho que está no centro do ecrã começa a dançar ao ritmo da música. O interessante é colocar músicas lentas e rápidas e perceber que, realmente, o boneco dança conforme a música.

4 Para mudar de ilustração, vá até à opção Customize, no topo do ecrã, e escolha uma das cinco outras que estão disponíveis nesta versão.

ONDE REGISTRAR

Produtor

Madeira Software, Inc.
398 Essex St. P.O. Box 5424
Beverly, MA 01915 USA
Telefone: (001 978) 922 01 89
Fax: 001 (978) 921-2636
Email: feedback@madeira.com
Valor do registo
Cerca de 5 700\$00
Limitação: seis ilustrações disponíveis (no total são 18).

Fórmula 1

Tabela completa com todas as provas do campeonato de 1998, para ser usada no Excel.

Os fãs da velocidade vão adorar. Quem acompanha o Mundial de Fórmula 1 gosta de estar por dentro de tudo, desde a classificação dos pilotos em cada corrida até à pontuação prova por prova.

Piloto		Equipa	Pts	1998	1997	1996	1995	1994	1993	1992	1991	1990	1989	1988	1987	1986	1985	1984	1983	1982	1981	1980	1979	1978	1977	1976	1975	1974	1973	1972	1971	1970	1969	1968	1967	1966	1965	1964	1963	1962	1961	1960	1959	1958	1957	1956	1955	1954	1953	1952	1951	1950	1949	1948	1947	1946	1945	1944	1943	1942	1941	1940	1939	1938	1937	1936	1935	1934	1933	1932	1931	1930	1929	1928	1927	1926	1925	1924	1923	1922	1921	1920	1919	1918	1917	1916	1915	1914	1913	1912	1911	1910	1909	1908	1907	1906	1905	1904	1903	1902	1901	1900	1899	1898	1897	1896	1895	1894	1893	1892	1891	1890	1889	1888	1887	1886	1885	1884	1883	1882	1881	1880	1879	1878	1877	1876	1875	1874	1873	1872	1871	1870	1869	1868	1867	1866	1865	1864	1863	1862	1861	1860	1859	1858	1857	1856	1855	1854	1853	1852	1851	1850	1849	1848	1847	1846	1845	1844	1843	1842	1841	1840	1839	1838	1837	1836	1835	1834	1833	1832	1831	1830	1829	1828	1827	1826	1825	1824	1823	1822	1821	1820	1819	1818	1817	1816	1815	1814	1813	1812	1811	1810	1809	1808	1807	1806	1805	1804	1803	1802	1801	1800	1799	1798	1797	1796	1795	1794	1793	1792	1791	1790	1789	1788	1787	1786	1785	1784	1783	1782	1781	1780	1779	1778	1777	1776	1775	1774	1773	1772	1771	1770	1769	1768	1767	1766	1765	1764	1763	1762	1761	1760	1759	1758	1757	1756	1755	1754	1753	1752	1751	1750	1749	1748	1747	1746	1745	1744	1743	1742	1741	1740	1739	1738	1737	1736	1735	1734	1733	1732	1731	1730	1729	1728	1727	1726	1725	1724	1723	1722	1721	1720	1719	1718	1717	1716	1715	1714	1713	1712	1711	1710	1709	1708	1707	1706	1705	1704	1703	1702	1701	1700	1699	1698	1697	1696	1695	1694	1693	1692	1691	1690	1689	1688	1687	1686	1685	1684	1683	1682	1681	1680	1679	1678	1677	1676	1675	1674	1673	1672	1671	1670	1669	1668	1667	1666	1665	1664	1663	1662	1661	1660	1659	1658	1657	1656	1655	1654	1653	1652	1651	1650	1649	1648	1647	1646	1645	1644	1643	1642	1641	1640	1639	1638	1637	1636	1635	1634	1633	1632	1631	1630	1629	1628	1627	1626	1625	1624	1623	1622	1621	1620	1619	1618	1617	1616	1615	1614	1613	1612	1611	1610	1609	1608	1607	1606	1605	1604	1603	1602	1601	1600	1599	1598	1597	1596	1595	1594	1593	1592	1591	1590	1589	1588	1587	1586	1585	1584	1583	1582	1581	1580	1579	1578	1577	1576	1575	1574	1573	1572	1571	1570	1569	1568	1567	1566	1565	1564	1563	1562	1561	1560	1559	1558	1557	1556	1555	1554	1553	1552	1551	1550	1549	1548	1547	1546	1545	1544	1543	1542	1541	1540	1539	1538	1537	1536	1535	1534	1533	1532	1531	1530	1529	1528	1527	1526	1525	1524	1523	1522	1521	1520	1519	1518	1517	1516	1515	1514	1513	1512	1511	1510	1509	1508	1507	1506	1505	1504	1503	1502	1501	1500	1499	1498	1497	1496	1495	1494	1493	1492	1491	1490	1489	1488	1487	1486	1485	1484	1483	1482	1481	1480	1479	1478	1477	1476	1475	1474	1473	1472	1471	1470	1469	1468	1467	1466	1465	1464	1463	1462	1461	1460	1459	1458	1457	1456	1455	1454	1453	1452	1451	1450	1449	1448	1447	1446	1445	1444	1443	1442	1441	1440	1439	1438	1437	1436	1435	1434	1433	1432	1431	1430	1429	1428	1427	1426	1425	1424	1423	1422	1421	1420	1419	1418	1417	1416	1415	1414	1413	1412	1411	1410	1409	1408	1407	1406	1405	1404	1403	1402	1401	1400	1399	1398	1397	1396	1395	1394	1393	1392	1391	1390	1389	1388	1387	1386	1385	1384	1383	1382	1381	1380	1379	1378	1377	1376	1375	1374	1373	1372	1371	1370	1369	1368	1367	1366	1365	1364	1363	1362	1361	1360	1359	1358	1357	1356	1355	1354	1353	1352	1351	1350	1349	1348	1347	1346	1345	1344	1343	1342	1341	1340	1339	1338	1337	1336	1335	1334	1333	1332	1331	1330	1329	1328	1327	1326	1325	1324	1323	1322	1321	1320	1319	1318	1317	1316	1315	1314	1313	1312	1311	1310	1309	1308	1307	1306	1305	1304	1303	1302	1301	1300	1299	1298	1297	1296	1295	1294	1293	1292	1291	1290	1289	1288	1287	1286	1285	1284	1283	1282	1281	1280	1279	1278	1277	1276	1275	1274	1273	1272	1271	1270	1269	1268	1267	1266	1265	1264	1263	1262	1261	1260	1259	1258	1257	1256	1255	1254	1253	1252	1251	1250	1249	1248	1247	1246	1245	1244	1243	1242	1241	1240	1239	1238	1237	1236	1235	1234	1233	1232	1231	1230	1229	1228	1227	1226	1225	1224	1223	1222	1221	1220	1219	1218	1217	1216	1215	1214	1213	1212	1211	1210	1209	1208	1207	1206	1205	1204	1203	1202	1201	1200	1199	1198	1197	1196	1195	1194	1193	1192	1191	1190	1189	1188	1187	1186	1185	1184	1183	1182	1181	1180	1179	1178	1177	1176	1175	1174	1173	1172	1171	1170	1169	1168	1167	1166	1165	1164	1163	1162	1161	1160	1159	1158	1157	1156	1155	1154	1153	1152	1151	1150	1149	1148	1147	1146	1145	1144	1143	1142	1141	1140	1139	1138	1137	1136	1135	1134	1133	1132	1131	1130	1129	1128	1127	1126	1125	1124	1123	1122	1121	1120	1119	1118	1117	1116	1115	1114	1113	1112	1111	1110	1109	1108	1107	1106	1105	1104	1103	1102	1101	1100	1099	1098	1097	1096	1095	1094	1093	1092	1091	1090	1089	1088	1087	1086	1085	1084	1083	1082	1081	1080	1079	1078	1077	1076	1075	1074	1073	1072	1071	1070	1069	1068	1067	1066	1065	1064	1063	1062	1061	1060	1059	1058	1057	1056	1055	1054	1053	1052	1051	1050	1049	1048	1047	1046	1045	1044	1043	1042	1041	1040	1039	1038	1037	1036	1035	1034	1033	1032	1031	1030	1029	1028	1027	1026	1025	1024	1023	1022	1021	1020	1019	1018	1017	1016	1015	1014	1013	1012	1011	1010	1009	1008	1007	1006	1005	1004	1003	1002	1001	1000	999	998	997	996	995	994	993	992	991	990	989	988	987	986	985	984	983	982	981	980	979	978	977	976	975	974	973	972	971	970	969	968	967	966	965	964	963	962	961	960	959	958	957	956	955	954	953	952	951	950	949	948	947	946	945	944	943	942	941	940	939	938	937	936	935	934	933	932	931	930	929	928	927	926	925	924	923	922	921	920	919	918	917	916	915	914	913	912	911	910	909	908	907	906	905	904	903	902	901	900	899	898	897	896	895	894	893	892	891	890	889	888	887	886	885	884	883	882	881	880	879	878	877	876	875	874	873	872	871	870	869	868	867	866	865	864	863	862	861	860	859	858	857	856	855	854	853	852	851	850	849	848	847	846	845	844	843	842	841	840	839	838	837	836	835	834	833	832	831	830	829	828	827	826	825	824	823	822	821	820	819	818	817	816	815	814	813	812	811	810	809	808	807	806	805	804	803	802	801	800	799	798	797	796	795	794	793	792	791	790	789	788	787	786	785	784	783	782	781	780	779	778	777	776	775	774	773	772	771	770	769	768	767	766	765	764	763	762	761	760	759	758	757	756	755	754	753	752	751	750	749	748	747	746	745	744	743	742	741	740	739	738
--------	--	--------	-----	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Cavaleiros

*Em **Mysteries of the Sith**, a continuação da série Guerra das Estrelas, será um cavaleiro Jedi e terá de defender uma base contra o Império.*



O seu objectivo é eliminar os soldados do Império. Não economize tiros. Tenha, apenas, cuidado para não acertar nos soldados rebeldes.

Tiros e correria por todos os lados. Os cavaleiros Jedi, da saga Guerra das Estrelas, estão de volta, neste mais novo recente capítulo da sangrenta batalha entre o Império e os Rebeldes. *Mysteries of the Sith* é a continuação de *Jedi Knight*, e aqui, você assume o papel de um cavaleiro Jedi, com a missão de defender uma base dos Rebeldes contra o ataque das tropas imperiais. A perspectiva do jogo é na primeira pessoa, como nos clássicos *Doom* e *Quake*. Parta para a acção nesta nova batalha entre o bem e o mal, e que a força esteja consigo!

Directamente para a batalha

O jogo precisa de ser instalado (clique em *Yes* e *Next*, até acabar a instalação) e vai ocupar cerca de 30 MB de espaço livre no HD. Além disso, é preciso ter o *Directx* instalado no computador. Se ainda não o tiver, clique

em *Antes de Pedir Ajuda*, no CD-ROM, e faça a instalação. Depois, siga estes passos, para ir directamente à acção:

1 Abra o jogo, através do grupo *LucasArts*, criado no botão *Iniciar* (clique no ícone *Mysteries of the Sith Demo*). Irá aparecer uma janela de opções. Clique em *Play Mysteries of the Sith Demo*.

2 No ecrã que aparecer, clique em *New Player*. No campo *Name*, escreva o seu nome (ou apelido) e seleccione o nível de dificuldade: *Easy* (fácil), *Medium* (médio) e *Hard* (difícil). A seguir, clique em *OK*.

3 Agora, clique em *Single Player* e, a seguir, em *New Game*. Espere que o jogo seja carregado (*loading*) e, depois, estará logo em acção. Veja a caixa *Comandos*, para saber as teclas que deve usar afim de movimentar-se pela fase de jogo.

estelares

A história

Em *Mysteries of the Sith*, irá assumir o papel de Kyle Katarn, o mesmo cavaleiro Jedi que derrotou o vilão Jerec, em *Jedi Knight*. Kyle viaja para uma nova base dos Rebeldes com a missão de treinar Mara Jade, uma ex-agente do Império que Luke Skywalker trouxe para o lado da luz.

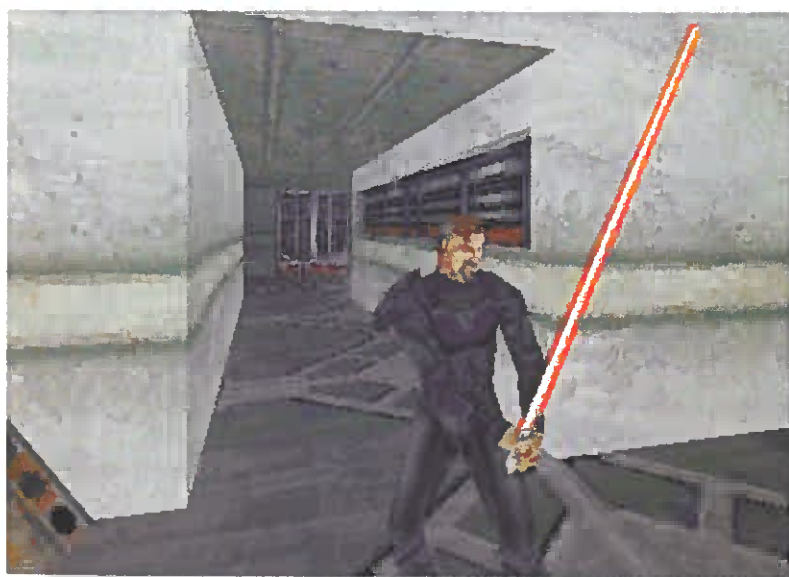
O jogo começa quando as tropas Imperiais estão a realizar um ataque surpresa à base dos Rebeldes. Enquanto Mara coordena a fuga, você deverá ajudar os soldados a eliminar os invasores. Para acabar este nível, será preciso reactivar o gerador da base e, a seguir, encontrar uma espécie de transporte Imperial, que Kyle usará para contra-atacar o Império nas fases seguintes (não estão disponíveis nesta versão).

Pistas

✓ Quando disparar a arma, tenha atenção a quem faz pontaria, pois os soldados Rebeldes estão espalhados pela base e a intenção deles não é atacá-lo, mas sim ajudá-lo. Destrua apenas os soldados do Império, os quais, geralmente, costumam estar vestidos com armaduras brancas.

✓ Existem diversos botões e elevadores espalhados pela fase do jogo. Para os activar, use a barra de espaço. Pormenor: alguns botões fecham as portas da base, evitando que mais soldados imperiais ataquem.

✓ Procure afastar-se do fogo cruzado. Senão, certamente que será atingido. A melhor tática é disparar de longe.



✓ Em alguns locais, é necessário abrir passagens, ou seja, destruir portas e grades. Isso só é possível usando-se o sabre de luz ao qual se tem apenas acesso carregando na tecla *I*.

COMANDOS

- ↑ – anda para a frente.
- ↓ – anda para trás.
- ← – vira para a esquerda.
- – vira para a direita.
- Shift** – corre.
- Caps Lock** – anda muito devagar.
- X** – salta.
- C** – agacha-se.
- 5** – centraliza a visão.
- PageDown** – olha e aponta para cima.
- PageUp** – olha e aponta para baixo.
- Tab** – mostra o mapa do nível.
- Ctrl** – dispara a arma.
- Z** – dispara uma segunda arma.
- 1 a 6** – selecciona uma arma.
- F1** – muda a visão de câmara.
- Barra de espaço** – abre as portas e activa os elevadores.
- ESC** – sai do jogo.

FICHA TÉCNICA

Programa
Mysteries of the Sith

Sistema Mínimo
Windows 95
Pentium com 16 MB de memória RAM

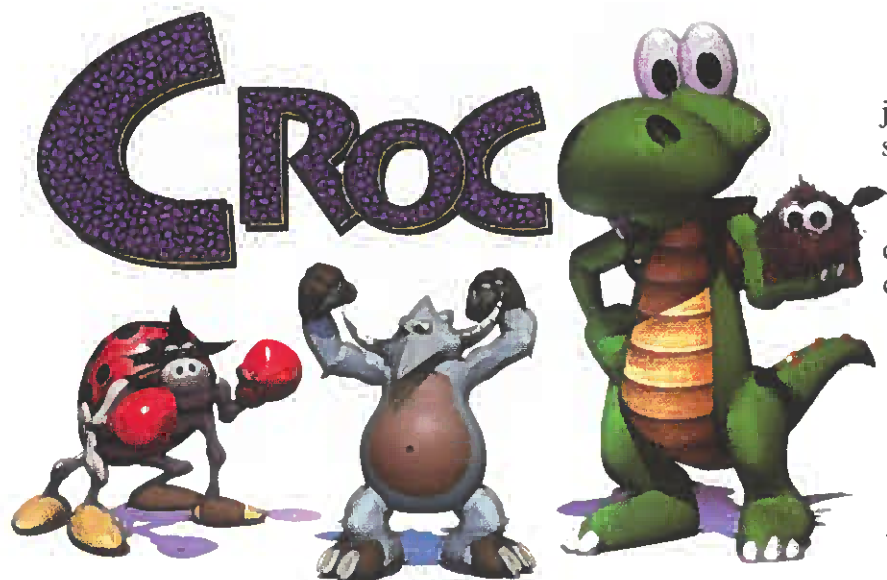
Produtor
LucasArts
Distribuidor
Ecofilmes
Telefone
(01) 412 10 67
Preço Sugerido
3 990\$00

Limitação:
Um nível



Os poderes d

Croc é um jogo divertido, que vai agradar a toda a família. O herói é um cómico crocodilo e a sua missão é ajudá-lo a salvar o lugar onde vive.



A tarefa de Croc, o crocodilo, é libertar a ilha em que vive e, também, o seu criado Gobbo. Para isso, deve derrotar vários inimigos, como a joaninha e o pé grande.

Ação e muito humor são as principais características de Croc, um jogo ao estilo dos clássicos Sonic e Mario Bros, que vai agradar a toda a família.

Croc traz excelentes imagens gráficas em 3D e uma das melhores bandas sonoras já produzidas. Neste jogo, o utilizador veste a pele de um crocodilo, capaz de fazer muitas habilidades (saltar, nadar, correr...) e o seu objectivo é salvar o amável Gobbo (o seu criador) do maléfico Baron Dante. Para isso, Croc terá de destruir diversos seres estranhos, que Dante espalhou pelo Mundo de Gobbo. De certeza que vai ter diversão por muitas horas!

Instalação e configuração

Instale o programa (vai ocupar cerca de 28 MB de espaço no HD). No fim, automaticamente, o ecrã de início do

jogo vai aparecer. Clique em *OK* e, a seguir, em *Play Croc!*. Nas outras vezes em que for jogar, basta clicar no ícone criado na *Área de Trabalho*. Outra coisa: os comandos já vêm pré-configurados, mas é melhor alterar um deles, para facilitar o jogo. Siga os passos:

1 Seleccione *Options* e dê *Enter*. Na janela que se abre, clique em *Customize Controls*, depois, em *Redefine Controls* e faça as alterações. Para isso, basta colocar o cursor no primeiro comando e carregar na tecla que quer atribuir a esse comando.

2 São seis comandos principais, que deve configurar a seu gosto. Os outros não precisam de ser alterados (ver caixa).

3 No fim, tecla *Esc* e escolha *Return to Options*. Depois, seleccione *Back to Main Menu* e, a seguir, clique em *Start Demo*.

Pronto, entrará em acção. Croc está dividido em fases e, nesta versão, pode jogar quatro delas, para experimentar. Aqui, estão



e um crocodilo

algumas pistas, para chegar até à terceira fase da *demo*.

Primeira fase

O seu objectivo é recolher todas as pedras brilhantes (elas aumentam a sua energia) e apanhar uma chave que está sobre a caixa, no meio do cenário. Mas, fique atento, para não ser atingido pelo inimigo, senão, perde vida. Para apanhar a chave, aproxime-se dos lados da caixa e salte. Mantenha a tecla de salto pressionada, para que *Croc* se agarre aos lados da caixa e, depois, consiga subir. Apanhe a chave (salte por baixo dela) e, depois, vá em direcção à porta.



Segunda fase

Aqui, qualquer descuido fará *Croc* cair num abismo. Por isso, vire à esquerda até encontrar algumas plataformas e poder seguir em frente. Vá saltando sobre elas até chegar à plataforma que tem uma bexiga. Salte por baixo da bexiga e será levado para baixo. Siga, novamente, pelas plataformas até encontrar uma caixa.

Salte sobre ela. Ao cair, carregue nas setas de salto e para baixo. *Croc* destruirá a caixa, recolhendo um objecto. Continue a subir até à plataforma que tem uma chave. Apanhe-a. A seguir, salte para a bexiga. Já falta pouco. Vá em direcção ao poço e quando lá chegar suba-o. Daqui para a frente, é consigo. Para nadar, use a mesma tecla de salto. Tenha cuidado com as barreiras eléctricas, porque elas são mortais.



COMANDOS

Abaixo, colocamos os principais comandos e as sugestões de teclas que poderá usar. Mas, não se esqueça: pode escolher qualquer uma.

- ↑ - **Forwards** (anda para a frente).
- ↓ - **Backwards** (anda para trás).
- ← - **Turn Left** (virar à esquerda).
- - **Turn Right** (virar à direita).
- Shift esquerdo - Tail Swipe** (ataque, rabada).
- Ctrl Direito - Jump** (saltar).

FICHA TÉCNICA

Programa
Croc

Sistema Mínimo
Windows 95
Pentium 133
com 16 MB de
memória RAM

Produtor
Electronic Arts

Distribuidor
Lusomundo

Telefone
(01) 318 73 06

Preço sugerido
8 990\$00

Limitação:
4 fases



Tudo por v

A maior novidade neste jogo de corrida está no sistema de aceleração e travão inovador, que garante mais emoção nas pistas.

Não vai conduzir as fantásticas máquinas da F1, mas automóveis comuns, usados no dia-a-dia. Mesmo assim, terá de acelerar a fundo, para vencer os seus oponentes.



FICHA TÉCNICA

Programa
Sega Touring Car

Sistema Mínimo
Pentium 100 com 16 MB de memória RAM

Produtor
Sega Entertainment

Distribuidor
Ecofilmes

Telefone
(01) 412 10 67

Preço sugerido
9 990\$00

Limitação:
Duas voltas e um modo de jogo.

Sega Touring Car traz para o ecrã do seu computador toda a emoção do campeonato mundial de turismo. Aqui, não vai conduzir as fantásticas máquinas da Fórmula 1, mas carros normais, que podem ser vistos no seu dia-a-dia. A maior novidade deste jogo está nos comandos. Ele tem um sistema de travagem e aceleração que fornece maior controlo nas curvas.

No entanto, a receita para vencer continua a ser a mesma: aceleração máximas nas rectas e precisão nas curvas.

Aquecimento

O jogo precisa de ser instalado e vai ocupar cerca de 19 MB de espaço no HD.

Para fazer isso, basta clicar em *Setup* e esperar que os ficheiros sejam descompactados. No ecrã seguinte, clique em *Install* e, a seguir, em *Continue*. Dê *Yes* e espere que a instalação acabe. No fim, clique em *Play*, para correr o jogo. Nas outras vezes, abra o *Sega Touring*, através do grupo criado no botão *Iniciar*. O jogo exige que o *DirectX 5* esteja instalado no seu computador. Se não o tiver, clique no botão *Antes de Pedir Ajuda* do CD-ROM e seleccione o item *DirectX*, para o instalar.

elocidade

A partida

Para começar a acelerar em *Sega Touring Car*, faça assim:

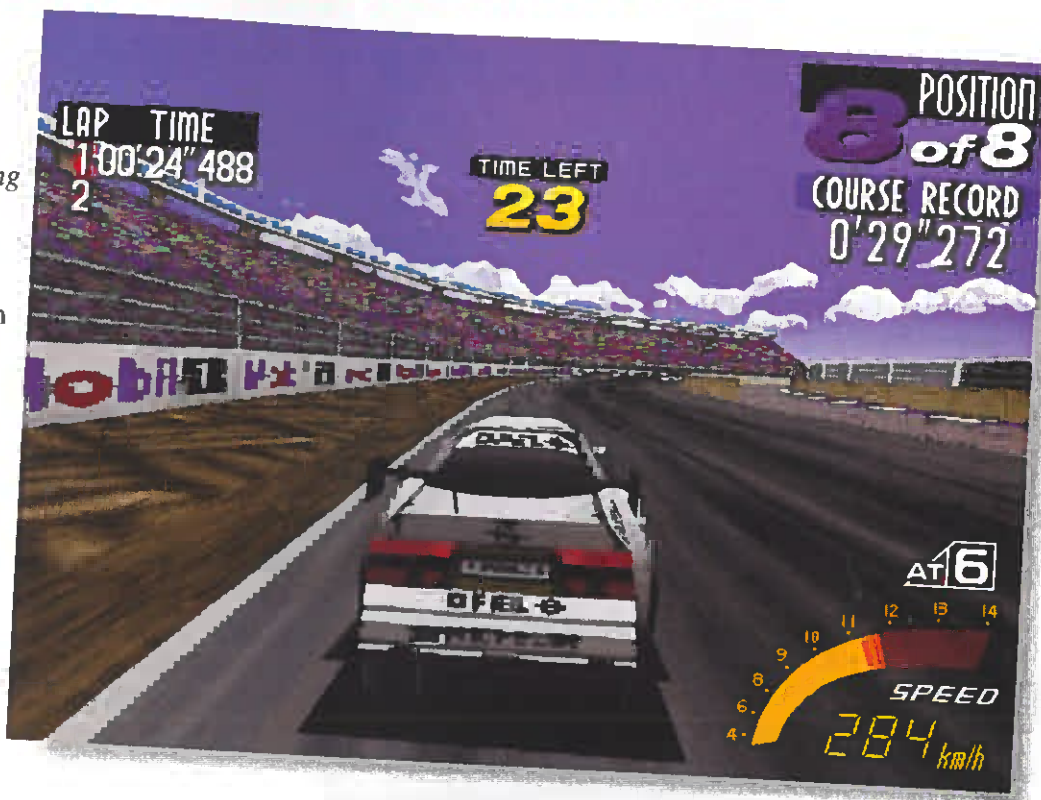
1 Corra o jogo. Quando aparecer um ecrã com as palavras *Press Enter* a piscar, carregue em *Enter*.

2 No ecrã seguinte, deve seleccionar o tipo de mudanças: *AT* (automático) e *MT* (manual). Tecle *Enter* e, com as setas de direcção para a esquerda e direita, escolha o tipo de mudança que quer usar.

3 Tecle *Enter* e espere. Quando aparecer o ecrã de partida, aguarde pela contagem decrescente e, depois, comece a acelerar. Nesta versão, pode correr duas voltas e competir com oito adversários. Depois, tem de começar tudo de novo.

Pistas

✓ A principal e maior inovação em *Sega Touring Car* é o sistema de travão e aceleração, que fornece maior controlo sobre o carro. Com a tecla *D*, faz-se uma aceleração mais branda, ideal para entrar nas curvas. O sistema de travão, activado pela tecla *S*, permite que tenha mais controlo sobre as travagens, o que dá maior segurança.



✓ Se quiser o jogo mais rápido, carregue nas teclas *Alt+S*, durante a corrida, para aceder ao menu de configuração. Vá até à opção *Game Setting* e seleccione o modo *Interlaced*. O jogo ficará mais rápido, só que a resolução irá diminuir.

✓ Use a tecla *V*, para mudar a visão do jogo. A perspectiva de dentro do carro mostra um espelho retrovisor que facilita as manobras quando se quer obstruir os adversários.

Vencer é fácil. Basta acelerar tudo e ter cuidado nas curvas, para não derrapar. Se isso acontecer, perderá tempo e os adversários irão ultrapassá-lo.

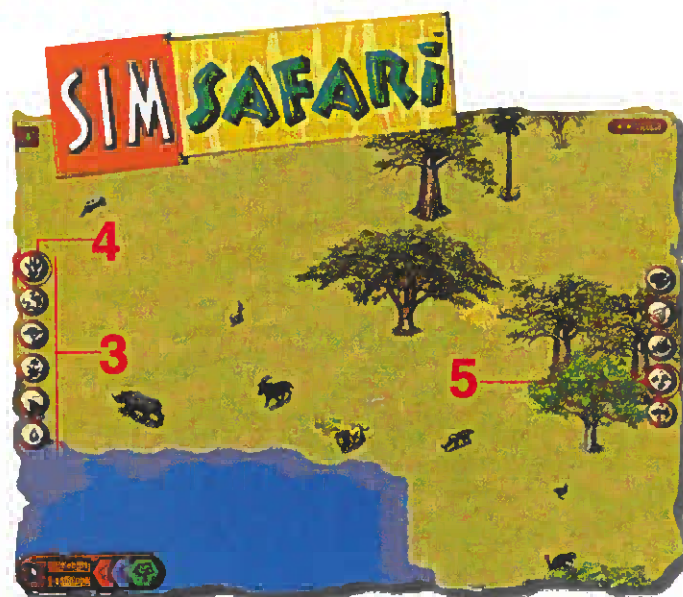
COMANDOS

- | | |
|------------------------------|------------------------------------|
| X – acelera. | ↓ – aumenta a mudança. |
| Z – trava. | ↑ – reduz a mudança. |
| D – acelerador fraco. | Enter – pausa o jogo. |
| S – travão fraco. | V – muda a visão de câmara. |
| ← – vira à esquerda. | |
| → – vira à direita. | |



Safari Ecológico

Escolha os animais e plantas e vá construindo a sua reserva ecológica. Mesmo estando em inglês, não terá dificuldades em perceber o que deve fazer.



Em SimSafari, não vai caçar animais silvestres. Pelo contrário, o objectivo é fazer com que eles vivam bem.

esquerda do ecrã, aparecem seis botões diferentes: *Mammals* (animais), *Birds* (pássaros), *Trees* (árvores), *Shrubs* (arbustos), *Road* (estrada) e *Water* (água), que pode usar. Ao clicar sobre eles, aparece um menu, no rodapé do ecrã, com opções que podem ser inseridas no parque.

O objectivo de SimSafari, do mesmo produtor de SimCity, é construir um parque ecológico onde animais e plantas possam viver em harmonia. Você será uma espécie de director que determina onde os animais e plantas serão colocados. As imagens gráficas e a jogabilidade são excelentes. Além disso, o jogo corre directamente do CD-ROM. Faça assim, para criar a sua "reserva ecológica":

1 Abra o jogo. Clique em *Start a New Park* e, depois, em *Display a new map*, para escolher o terreno onde será construído o parque. Depois, clique em *Choose a park map*.

2 Agora, escolha como quer começar o seu parque: já com alguns animais e plantas (opção da direita) ou a partir do zero (opção da esquerda).

3 O seu objectivo é criar um parque equilibrado, onde animais carnívoros e herbívoros vivam em harmonia. À

4 Se clicar em mamíferos (*mammals*), por exemplo, pode escolher os animais que quer incluir no parque. Clique sobre um deles e, depois, no ecrã. O animal aparecerá. Repita o mesmo procedimento, para incluir outros animais, as plantas e pássaros. Mas, não se esqueça de manter o equilíbrio, colocando animais herbívoros perto de plantas e os carnívoros próximo de outros animais.

5 No lado direito do ecrã, existem quatro botões. O principal é o botão *Mapa*. Se clicar sobre ele, pode ver todo o parque e saber onde estão as concentrações de animais.

Conforme o parque for crescendo de forma equilibrada, irão acender-se estrelas amarelas no marcador, na parte superior do ecrã. Quanto mais estrelas, melhor será o seu desempenho.

FICHA TÉCNICA

Programa
SimSafari

Sistema Mínimo

Windows 95
486 DX4 100
com 16 MB de
memória RAM

Produtor

Maxis/Electronic Arts
PO Box 7530
San Mateo, CA
94403 - USA

Telefone

(001 650) 513 75 55

Fax:

(001 650) 513 74 65

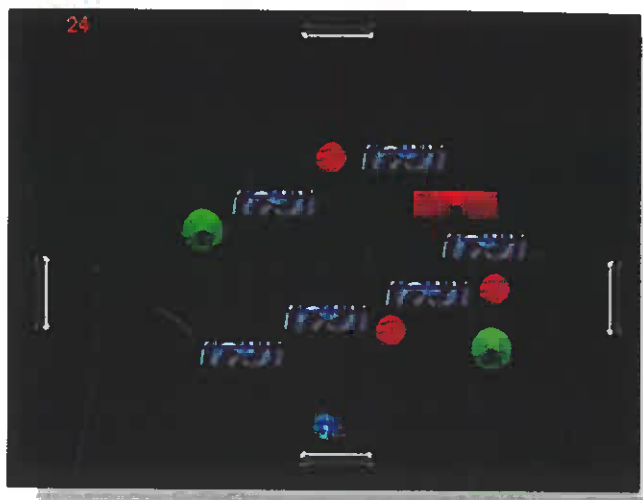
www.ea.com

Limitação:

Algumas opções não
estão disponíveis.

Observação:

Até ao fecho desta
edição, este jogo
ainda não era
distribuído em
Portugal.



SpinBall

O objectivo é bater a bola, usando quatro barras que são controladas pelo rato.

Para vencer, em *Spinball*, vai precisar de habilidade no comando do rato. Este é um jogo simples, no qual o objectivo é bater uma bola, usando as quatro barras posicionadas nos cantos do ecrã. O jogo precisa de ser instalado. Clique no botão *Setup SpinBall*, a seguir, em *OK* e, depois, em *Yes*. Espere pelo fim da instalação. No fim, clique em *Quit Installer* e o grupo *Applications* será criado no botão *Iniciar*. Para abrir o jogo, clique no ícone *SpinBall*.

Aparece o menu principal. Clique em *Play a New Game*. A seguir, espere 20 segundos e, depois, tecla *Enter*, para avançar. Aparece o ecrã do jogo. Repare que existe uma barra em cada canto. Elas são movimentadas pelo rato. O seu objectivo é bater a bola, evitando que ela se perca e, ao mesmo tempo, atingir as figuras que estão no meio do ecrã. Para começar a partida, coloque a barra debaixo da bola e carregue no botão esquerdo do rato. A partir daí, deve ser rapidíssimo e ter muita atenção, para não perder. Para sair do jogo, basta teclar *F2* e, depois, escolher *Quit*.

ONDE ENCONTRAR
Produtor
 8th Wonder Software
 Designs 116 Spring St.
 Port Jefferson, NY, 11777
 USA
<http://www.8th-wonder.com>
Preço
 Cerca de 2 300\$00

A pirâmide do Faraó

O objectivo é fugir de uma pirâmide cheia de desafios.

COMANDOS

←→↑↓ – movimentam a personagem.
 Barra de espaço – salta.
 Ctrl – dispara.

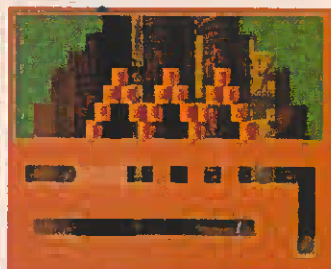
Pharao's é um jogo de plataformas com muitos desafios e fases (ao todo são 36). Você está preso numa pirâmide e terá de

escapar. Para isso, deve solucionar vários quebra-cabeças, que estão em cada sala da pirâmide. Instale o jogo. No fim, desactive a opção seleccionada e clique em *Finish*.

Para abrir o jogo, clique no ícone *Pharaoh's Ascent* *Shareware*, criado no botão *Iniciar*. Se aparecer alguma mensagem, clique em *Continue*. Escreva o seu nome na janela que aparece e, no próximo ecrã, seleccione a fase que irá jogar.

No princípio, só estará disponível a primeira. Para a aceder, clique no quadrado que tem uma borda azul. A sua tarefa em todas as fases é juntar as duas pedras redondas e cinzentas. Quando isso acontecer, aparece um túnel de passagem para a próxima fase. A primeira fase é simples. Basta correr para a direita, para que o caminho seja aberto e as pedras se unam.

Ao passar de fase, terá de escolher a próxima, no mesmo menu. Clique sobre um dos quadrados. À medida que for avançando, as fases ficam mais difíceis, o que exige mais raciocínio para avançar. Vai ser preciso saltar, disparar, empurrar blocos... Quando não lucrar seguir em frente, tecla *Ctrl+Z* e a fase será reiniciada. Para sair do jogo, tecla *Ctrl+X*.



ONDE ENCONTRAR

Produtor
 Ambertec, Inc.
 Pharaoh's Ascent
 Sales
 P.O. Box 61345
 Sunnyvale, CA
 94088-1345
Preço
 Cerca de 6 600\$00
Limitação: nenhuma,
 programa *shareware*.



Ténis do Futuro

Jogue Swoosh Ball, uma espécie de ténis do futuro.



A pesar de ser diferente do convencional, *Swoosh Ball* garante-lhe muita diversão. O ponto forte são as imagens gráficas em 3D e a facilidade nos comandos. O jogo é muito parecido com o ténis. Por isso, tem uma rede a dividir o campo e é jogado com

raquetes. O objectivo é fazer com que a bola acerte num dos três alvos que estão atrás do seu adversário. Para isso, além de bater a bola, com a raquete, pode usar as paredes para complicar as jogadas dos adversários.

Os comandos são simples e o jogo corre directamente do CD-ROM. Para começar uma partida, vá à opção *Start Game*, utilizando as setas, e carregue em *Enter*. Espere um bocado e, imediatamente, estará em campo. As setas de direcção movimentam o jogador no campo e a / (tecla de barra normal) bate a bola. Pormenor: o serviço pertence sempre ao jogador que marcou o último ponto. Ganha quem marcar primeiro 100 pontos.



ONDE ENCONTRAR

Produtor
Candelia
Box 702, S-391 - 27
Kalmar, Suécia
Preço:
Não informado
Limitação:
Shareware

Combate espacial

Combata os inimigos, utilizando cidades que flutuam.

Parece uma coisa de malucos. Em *Stratosphere*, assumo o comando de estruturas parecidas com pequenas cidades, que flutuam pela estratosfera da Terra. O seu objectivo é eliminar bases inimigas e atingir determinados locais para passar de nível. Para instalar o jogo, basta ir clicando em *Next*. No fim, clique em *Finish* (será criado um grupo no botão *Iniciar*). Abra o jogo, clique em *Play Game* e, a seguir, em *Single Mission*. No ecrã seguinte, clique no quadrado da esquerda, na parte central inferior do ecrã. Quando clicar no botão, aparecerá o texto *Play Game*. Pronto, já estará a comandar a sua colónia. Para movimentar a nave, use as setas de direcção. À frente da sua colónia, vai aparecer uma área marcada por linhas verdes. Use este espaço para disparar contra as estruturas inimigas. Mova o cursor do rato para dentro desta área. Vai

ONDE ENCONTRAR

Produtor
Kodiak Interactive
E-mail
Stratosphere@Sculpt
ured.com
Preço:
Não informado
Limitação:
Uma missão



perceber que ele muda de formato. Para disparar, clique no botão esquerdo do rato. Para vencer, deve atingir cada um dos pontos amarelos indicados no radar, no canto inferior esquerdo do ecrã. Ao lado do radar, são mostradas informações, que vão desde a distância até ao ponto a ser atingido, entre outras coisas. No radar, os inimigos são indicados por pontos vermelhos. Tenha cuidado, porque é muito fácil bater nas outras estruturas. Tente atacar pela retaguarda. Não é fácil vencer. Se gostar do jogo, vale a pena dar uma vista de olhos no tutorial, que, apesar de estar em inglês, é muito útil. Para sair do jogo, clique em *ESC* e, a seguir, vá a *Exit*.

Briga de rua

Jogo de luta parecido com o clássico Street Fighter.

Diversão garantida para os fãs dos clássicos *Mortal Kombat* e *Street Fighter*. Em *Last Bronx*, participe num combate entre lutadores da máfia japonesa.

É óbvio que tudo não passa de ficção. O jogo precisa de ser instalado (será criado um ícone no botão *Iniciar*) e é necessário ter o *DirectX5*. Se ainda não o tiver instalado, clique em *Antes de Pedir Ajuda*, no *CD-ROM*, e faça a instalação. Para começar a jogar, siga estes passos:



1 Depois de entrar no jogo, carregue em *Enter*. Aparece o menu principal. Se quiser jogar sozinho, seleccione *Single Player*. Para jogar acompanhado, escolha *Two Player*. Depois, dê *Enter*.

2 Carregue, novamente, em *Enter* e, no próximo ecrã, escolha o seu lutador (usando as setas de direcção) e, depois, carregue em *H*, para começar o combate. Ganha quem vencer dois *Rounds*.

ONDE ENCONTRAR
Produtor
 Sega Entertainment
Distribuidor
 Tec Toy
Fone: (011) 861-5421
Preço sugerido
 Cerca de 10 800\$00
Limitação:
 2 jogadores 1 modo de luta.

COMANDOS		
Movimento	Lutador 1	Lutador 2
Anda para a esquerda	A	←
Anda para a direita	D	→
Salta	W	↑
Abaixa-se	S	↓
Defesa	V	Delete
Murro	G	End
Pontapé	H	Page Down

Terra de magos

Jogo de plataforma, para duas pessoas, onde os heróis são magos.

Lurid Land é um jogo de plataforma, no qual o utilizador assume o papel de um mago e o seu objectivo será libertar crianças presas. O jogo corre directamente do *CD-ROM* e, no primeiro ecrã, tecle *Enter*, para aceder ao menu principal. Para jogar sozinho, clique em *Play*. Se quiser jogar acompanhado, marque a opção *2 players*, antes de clicar em *Play* (veja em *Comandos*, as teclas que deve usar).

Na primeira fase, deve recolher as quatro chaves coloridas que estão no lado direito do ecrã. Para chegar até elas, use as escadas. Mas, tenha cuidado

com o soldado que tentará impedi-lo de as alcançar. Apanhe todas as chaves e vá



para o lado esquerdo do ecrã, onde estão as celas. Ande até à porta da cela, carregue na tecla de movimento para cima e, a seguir, accione a tecla de ataque. Pronto, a criança será libertada. Faça isso em todas as celas. No fim, aparece uma escada gigante e, nessa altura, você vai passar de nível. Para jogar em outro ambiente (são cinco), no menu principal, seleccione outra fase no campo *Please select level to play*. Para sair, tecle *ESC* e, depois, *Q*.

ONDE ENCONTRAR
Produtor
 Illusion SoftWorks
www.illusionsoftworks.com/luridlan
Preço sugerido
 Não informado.
Limitação:
 10 níveis (no total são 150).

COMANDOS		
Movimentos	Jogador 1	Jogador 2
Anda para cima	↑	W
Anda para baixo	↓	S
Anda para a esq.	←	A
Anda para a dir.	→	D
Ataque	Ctrl	Alt



GUIA DO CD-ROM

Aqui, apresentamos alguns dos principais títulos em CD-ROM disponíveis no mercado português. Decidimos publicar o número de telefone dos distribuidores porque, embora eles não vendam directamente ao público, podem indicar-lhe o revendedor mais próximo da sua residência. Os preços são recomendados por eles.

NORTON UNINSTALL DELUXE
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
SYMANTEC
(01) 457 58 51
8 800\$00

Muitas vezes, quando se desinstala um programa, o processo não corre bem e acabam por ocorrer erros indesejáveis. No entanto, esse problema parecer ficar, agora, resolvido, pois este utilitário faz jus ao nome e acompanha a desinstalação dos programas, de modo a evitar embaraços para o utilizador. Deste modo, já não se



corre o risco de ter ficheiros inúteis no PC, evitando-se, assim, que o disco rígido fique cheio com informação desnecessária.



SONIC 3D BLAST
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
SEGA ENTERPRISES
ECOFILMES
(01) 412 10 67
11 990\$00

A missão é a mesma dos outros jogos em que este simpático animal tem participao: *Sonic* deve salvar os bichos da floresta do malvado *Robotnik*. No entanto, para levar a sua missão a bom porto, é necessário recolher o maior número de anéis possíveis e destruir os robôs inimigos. Por isso, convém ter cuidado.



WORMS 2
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
MICROPROSE
ECOFILMES
(01) 412 10 67
8 990\$00

Apesar de ser um jogo de guerra, a diversão está garantida. É que os protagonistas principais são minhocas, o que garante, desde logo, bom humor. O objectivo é destruir a dupla de minhocas que é controlada pelo seu adversário. Todavia, durante o jogo, surgem algumas peripécias, que tornam o desafio ainda mais aliciante.



SKI RACING
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
SIERRA
INFORJOGOS
(01) 812 84 45
7 850\$00

Neste jogo, pode sentir toda a emoção e prazer de esquiar pela encosta de Aspen (Colorado), uma das mais conceituadas estações de esqui do Mundo. E, o mais interessante, é que, mesmo que não saiba esquiar, o máximo que lhe pode acontecer é cair na neve, só que tem a vantagem de não se magoar.



ULTIMATE RACING
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
MICROPROSE
ECOFILMES
(01) 412 10 67
8 990\$00

Como em qualquer simulador de corrida, não há nada que enganar. Para se ser bem sucedido, o fundamental é acelerar a fundo e ter muita habilidade nas curvas. As imagens gráficas são excelentes e a jogabilidade é de tal modo acessível que permite fazer manobras fantásticas, para ultrapassar os adversários.

Navegue pela informática sem perder o rumo!

Assine já



Recorte ou fotocopie o cupão e envie para:
Mundo do CD-ROM — Remessa Livre nº 11062 — 1032 LISBOA CODEX

☐ **ASSINO A 1 ANO POR APENAS 8.900\$00 — RECEBO CADA EXEMPLAR POR APENAS 740\$00**

Campanha válida até 30 de Junho de 1998, para Portugal Continental e Ilhas.

IDENTIFICAÇÃO

Nome

Morada

Localidade

Código Postal

Telefone

Profissão

Data de Nascimento

Se deseja receber a revista na morada indique:

Morada

Localidade

Código postal

FORMA DE PAGAMENTO

☐ Autorizo débito no cartão:



nº

Validade

☐ Junto cheque à ordem de Volta ao Mundo, S.A.

Data

Assinatura

B-CD 20-CD

NOTA: Os dados recolhidos são processados automaticamente e destinam-se à gestão da sua assinatura e apresentação futura de novas propostas. O seu fornecimento é facultativo. Nos termos da lei é garantido ao cliente o direito de aceder aos seus dados e respectiva actualização. Se não deseja receber outras propostas comerciais, anule aqui.

Nesta Edição

DICAS & TRUQUES

Respostas às dúvidas dos leitores para resolver qualquer problema. E, também, dicas seleccionadas pela redacção para usar melhor os programas que já tem no PC.

UPGRADE



Preparamos um resumo com as principais informações do mundo da informática: chips mais baratos; o novo pacote especial Netpac; compre produtos do Mundial numa loja virtual; entre outras notícias. Testamos também o joystick Force Feedback da Microsoft

1 JOGO COMPLETO

Futebol (Olympic Soccer) – antecipe as emoções do Mundial 98, com este simulador de futebol. Até dá para criar a sua final

9 APLICATIVOS

- Amiglobe - atlas geográfico electrónico. Mostra diversas informações de países de todo o Mundo
- Calendar - calendário anual que poderá usar para agendar os seus compromissos
- Central Database – programa em português que permite criar bases de dados
- Photo Suite – editor de imagens para colocar efeitos especiais nas suas fotos preferidas. Até dá para as usar como Screen Saver
- Power Desk – semelhante ao Explorador do Windows, traz recursos para compactar ficheiros e converter formatos de imagens
- Timer – alarme electrónico que lhe lembra os seus compromissos
- PrintKey – conversor de imagens que permite imprimir facilmente qualquer imagem que esteja no ecrã do computador
- Desinstalador de programas copiados a partir do nosso CD-ROM

Guia de Compras

Um guia com os lançamentos nacionais em CD-ROM. Todos testados na prática, e com a opinião da redacção, para o ajudar na altura das suas compras

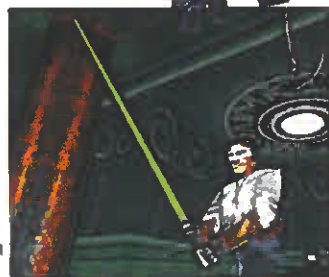
14 ITENS DE LAZER



- Mundial 98 – programa completo, em português, com a tabela electrónica do Mundial
- Numerologia 98 – faz uma análise da sua personalidade, a partir do seu nome e data de nascimento
- Casper – ajude o Gasparzinho a desvendar os quebra-cabeças e localize os objectos numa casa assombrada
- Tabela Fórmula 1 – programa em português. Tabela em formato de folha de cálculo de Excel, para acompanhar o campeonato de Fórmula 1 de 1998
- Mixman – nova versão deste programa para fazer misturas de sons no seu PC
- Screen Dancer – protector de ecrã diferente, onde várias animações ficam a dançar ao som dos seus CDs predilectos

10 JOGOS: 3 SHAREWARES E 7 DEMOS

- Sega Touring Car simulador de corrida, com carros de rua
- Mysteries of the Sith continuação do jogo Jedi Knight, da série Guerra das Estrelas. O seu objectivo é destruir os soldados do Império
- Croc! – no estilo arcade, a principal personagem é um simpático crocodilo com várias habilidades



- SimSafari – no estilo SimCity, construa uma reserva e crie vários animais
- Last Bronx – jogo de luta no mesmo estilo do Street Fighter
- Swooshball – jogo de ténis num cenário futurista
- Lurid Land – no estilo plataforma, o seu objectivo é libertar as crianças presas
- Stratosphere – mistura de acção com estratégia. Controle estruturas flutuantes, protegendo-as contra ataques inimigos
- Spinball – o objectivo é bater as bolas, não deixando que elas caiam
- Pharaoh's – tente sair de uma pirâmide resolvendo vários quebra-cabeças para passar de fase



MUNDO DO CD-ROM

Nas bancas, na segunda quinzena de cada mês, sempre com um CD-ROM, em português, e um suplemento com os melhores endereços da Internet. Se faltarem, peça-os no seu ponto de venda.